EUROSYSTEMS

CoCut

Benutzerhandbuch

Inhaltsverzeichnis

EUROSYSTEMS Lizenzvertrag....1

Wichtige Kundeninformation CoCut....7
Systemanforderungen....7

Zweitplatzlizenz....9

Support und Sales Info....11

Copyright....13
CoCut verwendet die OpenCV....13
CoCut verwendet NLog....14

Einschränkung der Gewährleistung....15
Warenzeichen....15

Über dieses Handbuch....17
Typographische Orientierungshilfen....17

1 Einleitung....19
1.1 Was kann CoCut Standard 2015?....19

2 Was ist neu in CoCut?....21

3 Quickstart und Installation....23
3.1 Quickstart....23
3.1.1 Wie installiere ich CoCut?....23
3.1.2 Lizenzdaten eingeben (ohne Dongle)....27
3.1.3 Lizenzdaten eingeben (mit Dongle)....29
3.2 Die Cut Symbolleiste....30
3.2.1 Die Schneiden-Symbolleiste in CorelDRAW X3-X7....30
3.2.2 Die Datei-Menü-Einträge in Illustrator CS3-CS6, CC....30
3.3 Autoexport - Skripte....33
3.3.1 Corun-Installer....33
3.3.2 CoCut-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen....34
3.3.3 CoCut-Skript in Inkscape....36
3.3.4 CoCut-Skript in Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC....36
3.3.5 CoCut-Skript in Macromedia Freehand....37
3.4 Auswahl des Gerätetreibers....37

4 Wie arbeite ich mit CoCut?....39
4.1 Desktop und Arbeitsfläche....39
4.1.1 I. Desktop....39
4.1.2 II. Arbeitsfläche....39
4.2 Der CoCut Layerdialog....42
4.3 Importieren....44
4.3.1 Import Voreinstellungen....45
4.3.2 PDF-Import....47
4.4 Typische Anwendungen....48

Inhaltsverzeichnis

4 Wie arbeite ich mit CoCut?
4.4.1 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen 48

5 Referenzteil....69
5.1 Das Datei-Menü....69
5.1.1 Der Neu…-Befehl....69
5.1.2 Der Öffnen…-Befehl....69
5.1.3 Der Speichern-Befehl....69
5.1.4 Der Speichern unter…-Befehl....69
5.1.5 Der Online-Service…-Befehl....70
5.1.6 Der Importieren-Befehl....70
5.1.7 Der Ausgeben…-Befehl....70
5.1.8 Der Ende-Befehl....70
5.1.9 Die Job-Historie....70
5.2 Das Bearbeiten-Menü....71
5.2.1 Der Rückgängig-Befehl....71
5.2.2 Der Wiederherstellen-Befehl....71
5.2.3 Der Ausschneiden-Befehl....71
5.2.4 Der Kopieren-Befehl....71
5.2.5 Der Einfügen-Befehl....71
5.2.6 Der Inhalte einfügen…-Befehl....72
5.2.7 Der Alles Markieren-Befehl....72
5.2.8 Der Selektion umkehren-Befehl....72
5.2.9 Der Mehrfach-Kopien...-Befehl....72
5.3 Das Objekt-Menü....73
5.3.1 Der Achswechsel-Befehl....73
5.3.2 Der Achswechsel mit Blatt-Befehl....73
5.3.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl....73
5.3.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl....73
5.3.5 Der Löschen-Befehl....73
5.3.6 Der An X-Achse spiegeln-Befehl....73
5.3.7 Der An Y-Achse spiegeln-Befehl....73
5.3.8 Der Duplizieren-Befehl....74
5.3.9 Der Gruppieren-Befehl....74
5.3.10 Der Gruppierung brechen-Befehl....74
5.3.11 Der Kombinieren-Befehl....74
5.3.12 Der Kombination auflösen-Befehl....75
5.3.13 Der Ausrichten…-Befehl....75
5.3.14 Der Sortierung mit Simulation…-Befehl....75
5.3.15 Der Entgitterrahmen-Befehl....75
5.4 Das Ansicht-Menü....76
5.4.1 Der Vergrößern-Befehl....76
5.4.2 Der Verkleinern-Befehl....76
5.4.3 Der Ganze Seite-Befehl....76
5.4.4 Der Alles zeigen-Befehl....76
5.4.5 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl....76
5.4.6 Der Ganz nach vorne setzen-Befehl....76
5.4.7 Der Ganz nach hinten setzen-Befehl....77
5.4.8 Der Eins nach vorne setzen-Befehl....77

Inhaltsverzeichnis

5 Referenzteil
5.4.9 Der Eins nach hinten setzen-Befehl....77
5.4.10 Der Reihenfolge umkehren-Befehl....77
5.4.11 Der Reihenfolge ändern-Befehl....77
5.4.12 Der Umrissmodus-Befehl....77
5.4.13 Der Erweiterte Darstellung-Befehl....77
5.4.14 Der Immer im Vordergrund-Befehl....77
5.4.15 Der Fenster aktualisieren-Befehl....78
5.5 Das Werkzeuge-Menü....79
5.5.1 Die Optimierung…-Funktion....79
5.6 Das Einstellungen-Menü....80
5.6.1 Das Grundeinstellungen-Menü....80
5.6.2 Der Arbeitsfläche…-Befehl....89
5.6.3 Die Lineale…-Funktion....90
5.6.4 Die Maßeinheit-Funktion....90
5.6.5 Der Undo/Redo-Befehl....90
5.6.6 Die Positionierhilfe-Funktion....90
5.6.7 Der Sprache wählen…-Befehl....91
5.7 Das Fenster-Menü....92
5.7.1 Der Neues Fenster-Befehl....92
5.7.2 Der Untereinander-Befehl....92
5.7.3 Der Nebeneinander-Befehl....92
5.7.4 Der Überlappend-Befehl....92
5.7.5 Der Schließen-Befehl....92
5.7.6 Der Alle Schließen-Befehl....92
5.7.7 Der Standard-Befehl....92
5.7.8 Der Setup-Befehl....92
5.7.9 Der Allg. Werkzeuge-Befehl....93
5.7.10 Der Objekt-Werkzeuge-Befehl....93
5.7.11 Der Objekt-Parameter-Befehl....93
5.7.12 Der Statuszeile Objektinfo-Befehl....93
5.7.13 Der Statuszeile Element-Info-Befehl....93
5.8 Das Hilfe-Menü....94
5.8.1 Der Über …-Befehl....94
5.8.2 Der Hilfe…-Befehl....94
5.8.3 Der Objekt-Info…-Befehl....94
5.8.4 Der Autoimport-Plugins installieren…-Befehl....94
5.8.5 Der Online Support-Befehl....94
5.8.6 Der Fernsteuerung Supportteam…-Befehl....95
5.8.7 Der Live-Update-Befehl....95
5.9 Kontextmenüs linke Maustaste....96
5.9.1 Kontextmenü Lineal....96
5.10 Kontextmenüs rechte Maustaste....99
5.10.1 Kontextmenü leere Arbeitsfläche....99

6 Referenzteil Ausgabevorschau....101
6.1 Das Ausgabe-Menü....101
6.1.1 Der Ausgabe-Befehl....101
6.2 Das Optionen-Menü....101

Inhaltsverzeichnis

6 Referenzteil Ausgabevorschau
6.2.1 Der Speichern unter…-Befehl....101
6.2.2 Der Achswechsel-Befehl....101
6.2.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl....101
6.2.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl....101
6.2.5 Der Optimierung…-Befehl....101
6.2.6 Der Sortierung mit Simulation…-Befehl....102
6.2.7 Der Neu berechnen-Befehl....102
6.2.8 Der Ausgangsdarstellung-Befehl....102
6.2.9 Der Horizontale Entgitterlinien-Befehl....102
6.2.10 Der Vertikale Entgitterlinien-Befehl....103
6.2.11 Der Probefahrt-Befehl....103
6.3 Das Ansicht-Menü....103
6.3.1 Der Materialbreite-Befehl....103
6.3.2 Der Alles zeigen-Befehl....103
6.3.3 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl....103
6.3.4 Der Gesamte Fläche-Befehl....104
6.4 Das Fenster-Menü....104
6.4.1 Der Neues Fenster-Befehl....104
6.4.2 Der Untereinander-Befehl....104
6.4.3 Der Nebeneinander-Befehl....104
6.4.4 Der Überlappend-Befehl....104
6.4.5 Der Schließen-Befehl....104
6.4.6 Der Alle Schließen-Befehl....104
6.4.7 Der Allg. Werkzeuge-Befehl....105
6.4.8 Der Objekt-Parameter-Befehl....105
6.4.9 Der Statuszeile Objekt-Info-Befehl....105
6.4.10 Der Statuszeile Element-Info-Befehl....105
6.5 Das Hilfe-Menü....105
6.5.1 Der Über …-Befehl....105
6.5.2 Der Hilfe…-Befehl....105
6.5.3 Der Autoimport-Plugins installieren…-Befehl....105
6.5.4 Der Online Support-Befehl....106
6.5.5 Der Fernsteuerung Supportteam…-Befehl....106
6.5.6 Der Live-Update-Befehl....106
6.6 Kontextmenü der rechten Maustaste....107
6.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau....107

7 Toolbars....109
7.1 Die Standard-Toolbar....109
7.2 Die Setup-Toolbar....109
7.3 Die Objekt-Parameter-Toolbar....110
7.3.1 Der Multi-Copy-Befehl....110
7.4 Die Statuszeile Objekt-Info....112
7.5 Die Statuszeile Elementinfo....112
7.6 Die Vorschau Werkzeuge-Toolbar....112
7.7 Die Vorschau Objekt Parameter-Toolbar....114

Inhaltsverzeichnis

8 Tools 115
8.1 Der Desktop 115
8.1.1 Cursorformen auf der Arbeitsfläche und ihre Bedeutung 116
8.2 Die Ausrichten-Funktion 117
8.3 Das Sortierung mit Simulation…-Werkzeug 118
8.3.1 Simulation 118
8.4 Der Plot-Manager 121
8.4.1 Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen 121
8.4.2 Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs 121
8.4.3 Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen 121
8.4.4 Verwalten von Hotfoldern 121
8.4.5 Plotserverfunktion 121
8.4.6 Geräteordner 122
8.4.7 Einstellungen des Plot-Managers 126

9 Tipps & Tricks - Problembehandlung 131
9.1 Code wird nicht angenommen unter Windows 7, 8, 10 oder Vista (ohne Dongle) 131
9.2 Puffer Überlauf seriell 131
9.3 Ausgabegröße Mimaki 131
9.4 Ausgabegröße Graphtec 132
9.5 Rechner ohne serielle Schnittstelle (COM) 132
9.6 Plotter reagiert nicht! 133
9.7 Puffer Überlauf 133
9.8 Datenimport von Apple Rechnern 133
9.9 Typische Fehlerquellen beim Schneiden 134
9.10 Plotter via USB funktioniert nicht! 135
9.11 Summa Plotter liest nicht aus! 136
9.12 Der Wert für Druck und Geschwindigkeit wird nicht gespeichert 136
9.13 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei 136

Anhang 137
A Treiberliste 137
B Lexikon der Fachbegriffe 144
C Glossar 154
D Impressum 160

Index 161

EUROSYSTEMS Lizenzvertrag

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von EUROSYSTEMS-Software durch Sie, den Endverbraucher (im folgenden auch „Lizenznehmer") aufgeführt. Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer, und EUROSYSTEMS S.à.r.l.. Mit dem Öffnen dieses versiegelten Software-Pakets, oder der versiegelten Datenträger-Tasche erklären Sie sich mit den nachfolgenden Vertragsbedingungen einverstanden.
Lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie mit diesen Vertrags-Bestimmungen nicht einverstanden sind, so dürfen Sie das Software-Paket nicht öffnen. Geben Sie bitte in diesem Fall das ungeöffnete Software-Paket und alle anderen Teile (einschließlich aller schriftlichen Unterlagen, der Ordner, ggf. Dongle/Hardwarekopierschutz und der sonstigen Behältnisse) des erworbenen Produkts unverzüglich an Ihren Händler zurück.

EINZELPLATZ-LIZENZ - ZWEITPLATZ-LIZENZEN - DEMO-LIZENZ - SCHUL-LIZENZ - MULTI-USER

1. Gegenstand des Vertrages
Gegenstand des Vertrages sind die auf den Datenträgern (CD-ROM) aufgezeichneten Computerprogramme und -dateien, die Programmbeschreibung und die Bedienungsanleitung, sowie sonstiges zugehöriges schriftliches Material und Hardwareteile. Sie werden im Folgenden auch als „Software" bezeichnet.
EUROSYSTEMS macht darauf aufmerksam, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die im Sinne der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung grundsätzlich brauchbar ist.

2. Lizenzeinräumung
Einzelplatz-/Hauptlizenz
EUROSYSTEMS räumt Ihnen das Recht ein, die beiliegende Kopie der EUROSYSTEMS-Software auf einem einzelnen Terminal, das an einen einzelnen Computer (d. h. mit nur einer Zentraleinheit/CPU) angeschlossen ist, zu benutzen. Sie dürfen die Software nicht vernetzen oder sie in einer anderen Weise zu irgendeiner Zeit auf mehr als einem Computer- oder Computerterminal benutzen.
Ausnahme: Der Lizenznehmer verfügt zusätzlich zur Einzelplatz-/Hauptlizenz über eine so genannte Zweitplatz-Lizenz.

Zweitplatz-Lizenz
Eine Zweitplatz-Lizenz gilt ebenfalls nur in Verbindung mit einer Einzelplatz-/Hauptlizenz. Sie ist in gleicher Weise kopiergeschützt wie die Einzelplatz-/Hauptlizenz. Der Funktionsumfang einer Zweitplatz-Lizenz ist identisch mit dem einer Hauptlizenz. Zu jeder Einzelplatz-/Hauptlizenz können maximal 2 zusätzliche Zweitplatz-Lizenzen erworben werden. Werden in Mehrplatzumgebungen mehr als 3 Lizenzen benötigt, ist zunächst der Erwerb einer weiteren Einzelplatz-/Hauptlizenz erforderlich. Diese nachfolgende Einzelplatz-/Hauptlizenz kann dann wiederum um zusätzlich 2 Zweitplatz-Lizenzen erweitert werden. Darüber hinaus gehende Lizenzen sind individuell und schriftlich mit dem Hersteller zu vereinbaren.

Demo-Lizenz
Die Demo-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die Software in Ihrem Funktionsumfang zu testen, insbesondere zu überprüfen, ob der vom Lizenznehmer erwartete Gebrauchswert mit der Software zu erreichen ist und/oder die Kompatibilität mit seinem derzeitigen Computersystem vorhanden ist. Der gewerbliche Einsatz ist ausdrücklich untersagt, ebenso die Weitergabe oder Vervielfältigung ohne die ausdrückliche, schriftliche Erlaubnis des Herstellers.

Schul-Lizenz
Eine Schul-Lizenz besteht aus einer Hauptlizenz für einen Lehrerarbeitsplatz und einer sogenannten „Multi-User"-Lizenz für die Arbeitsplätze der Schüler. Die „Multi-User"-Lizenz ist eine in den Funktionen eingeschränkte Version der Software. Der Einsatz ist auf mehreren Arbeitsplätzen/Rechnern in den Räumlichkeiten des Einzelplatz-/Hauptlizenznehmers erlaubt.

3. Urheberrecht
Die Software ist Eigentum von EUROSYSTEMS und sie ist durch Urheberrechtsgesetze, internationale Verträge und andere nationale Vorschriften gegen Kopieren geschützt. Wenn die Software nicht mit einem technischen Schutz gegen Kopieren ausgestattet ist, dürfen Sie entweder eine einzige Kopie der Software ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke machen, oder die Software auf eine einzige Festplatte übertragen, sofern Sie die Originalkopie ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk, sowie in ihr aufgenommene Registrierungs-/Code-Serien- oder Donglenummern, dürfen nicht entfernt werden. Es ist ausdrücklich verboten, die Software und das schriftliche Material wie Handbücher ganz oder teilweise zu kopieren oder anders zu vervielfältigen.

4. Besondere Beschränkungen
Dem Lizenznehmer ist untersagt:

* ohne vorherige schriftliche Einwilligung von EUROSYSTEMS die Software oder das zugehörige Material an einen Dritten zu übergeben oder einem Dritten sonst wie zugänglich zu machen die Software zu vermieten oder zu verleihen. Aber Sie dürfen die Rechte aus diesem EUROSYSTEMS-Lizenzvertrag auf Dauer an einen anderen übertragen, vorausgesetzt, dass Sie diesen EUROSYSTEMS-Lizenzvertrag zusammen mit allen Kopien der Software, dem gesamten schriftlichen Begleitmaterial und der begleitenden Hardware übertragen und der Empfänger sich mit den Bestimmungen dieses Vertrages einverstanden erklärt. Eine Übertragung muss die letzte aktualisierte Version (Update) und alle früheren Versionen umfassen und EUROSYSTEMS schriftlich mitgeteilt werden.

* die Software von einem Computer über ein Netz oder eine Datenübertragungskanal auf einen anderen Computer zu übertragen

* ohne vorherige schriftliche Einwilligung von EUROSYSTEMS die Software abzuändern, zu übersetzen, zurückzuentwickeln, zu entkompilieren oder zu entassemblieren.

* von der Software abgeleitete Werke zu erstellen oder das schriftliche Material zu vervielfältigen

* das schriftliche Material zu übersetzen oder abzuändern oder davon abgeleitetes Material zu erstellen.

5. Inhaberschaft an Rechten
Sie erhalten mit dem Erwerb des Produktes nur Eigentum an dem körperlichen Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist. Ein Erwerb von Rechten an der Software selbst ist damit nicht verbunden. EUROSYSTEMS behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte an der Software vor.

6. Dauer des Vertrages
Der Vertrag läuft auf unbestimmte Zeit. Das Recht des Lizenznehmers zur Benutzung der Software erlischt automatisch ohne Kündigung, wenn er eine Bedingung des Vertrages verletzt. Bei Beendigung des Nutzungsrechts ist er verpflichtet, die Originaldatenträger sowie alle Kopien der Software, abgeänderte Exemplare, einschließlich des schriftlichen Materials zu vernichten; Hardwareteile und Dongle sind an den Hersteller zurückzusenden.

7. Schadenersatz bei Vertragsverletzung
EUROSYSTEMS macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Urheberrechtsverletzungen haften, die EUROSYSTEMS aus einer Verletzung dieser Vertragsbestimmungen durch Sie entstehen.

8. Änderungen und Aktualisierungen
EUROSYSTEMS ist berechtigt, Aktualisierungen der Software nach eigenem Ermessen zu erstellen. EUROSYSTEMS ist nicht verpflichtet, Aktualisierungen des Programms solchen Lizenznehmern zur Verfügung zu stellen, die die Registrierungskarte nicht ordnungsgemäß ausgefüllt an EUROSYSTEMS zurückgesandt oder die Aktualisierungsgebühr nicht bezahlt haben.

9. Gewährleistung und Haftung von EUROSYSTEMS
* Ziff1: EUROSYSTEMS gewährleistet gegenüber dem ursprünglichen Lizenznehmer, dass zum Zeitpunkt der Übergabe der Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist, und die mit der Software zusammen ausgelieferte Hardware unter normalen Betriebsbedingungen und bei normaler Instandhaltung in Materialausführung fehlerfrei ist.

* Ziff2: Sollte der Datenträger oder die damit ausgelieferte Hardware fehlerhaft sein, so kann der Erwerber Ersatzlieferung während der Gewährleistungszeit von 6 Monaten ab Lieferung verlangen. Er muss dazu die eventuell mit ihr ausgelieferte Hardware, einschließlich der Sicherungskopie und des schriftlichen Materials und einer Kopie der Rechnung/Quittung an EUROSYSTEMS oder an den Händler, von dem das Produkt bezogen wurde, zurückgeben.

* Ziff3: Wird ein Fehler im Sinne von 9 Ziff2. nicht innerhalb angemessener Frist durch eine Ersatzlieferung behoben, so kann der Erwerber nach seiner Wahl Herabsetzung des Erwerbspreises oder Rückgängigmachen des Vertrages verlangen.

* Ziff4: Aus den vorstehend unter 1. genannten Gründen übernimmt EUROSYSTEMS keine Haftung für die Fehlerfreiheit der Software. Insbesondere übernimmt EUROSYSTEMS keine Gewähr dafür, dass die Software den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen

zusammenarbeitet. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung der Software sowie der damit beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse trägt der Erwerber. Das gleiche gilt für das die Software begleitende schriftliche Material. Ist die Software nicht im Sinne von 1. grundsätzlich brauchbar, so hat der Erwerber das Recht den Vertrag rückgängig zu machen. Das gleiche Recht hat EUROSYSTEMS, wenn die Herstellung von im Sinne von 1. brauchbarer Software mit angemessenem Aufwand nicht möglich ist.

* Ziff5: EUROSYSTEMS haftet nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens EUROSYSTEMS verursacht worden ist. Gegenüber Kaufleuten wird auch die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen. Eine Haftung wegen evtl. von EUROSYSTEMS zugesicherten Eigenschaften bleibt unberührt. Eine Haftung für Mangelfolgeschäden, die nicht von der Zusicherung umfasst sind, ist ausgeschlossen.

10. Vollkaufleute
Ist der Lizenznehmer Vollkaufmann, so wird auf diesen Vertrag das Recht des Landes Luxemburg angewendet. In diesem Fall ist weiter die Zuständigkeit der im Lande Luxemburg gelegenen Staatsgerichte und Bundesgerichte vereinbart.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

* Beschränkte Garantie - EUROSYSTEMS garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Empfangsdatum, dass die Software im Wesentlichen gemäß dem begleitenden Produkthandbuch arbeitet.

Diese Garantie wird von EUROSYSTEMS als Hersteller des Produktes übernommen; etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche gegen den Händler, von dem Sie ihr Exemplar der Software bezogen haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

* Ansprüche des Kunden - Die gesamte Haftung von EUROSYSTEMS und Ihr alleiniger Anspruch besteht in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder in der Reparatur oder dem Ersatz der Software, die der beschränkten Garantie von EUROSYSTEMS nicht genügt und zusammen mit einer Kopie Ihrer Rechnungskopie an EUROSYSTEMS zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Ausfall der Software oder Hardware auf einen Unfall, auf Missbrauch oder auf fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

* Keine weitere Gewährleistung - EUROSYSTEMS schließt für sich jede weitere Gewährleistung bezüglich der Software, der zugehörigen Handbücher und schriftlichen Materialien und der begleitenden Hardware aus.

* Keine Haftung für Folgeschäden - Weder EUROSYSTEMS noch die Lieferanten von EUROSYSTEMS sind für irgendwelche Schäden (uneingeschränkt eingeschlossen sind Schäden aus entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust von geschäftlichen Informationen oder von Daten oder aus anderem finanziellem Verlust) ersatzpflichtig, die aufgrund der Benutzung dieses EUROSYSTEMS-Produktes oder der Unfähigkeit, dieses EUROSYSTEMS-Produkt zu verwenden, entstehen, selbst wenn EUROSYSTEMS von der Möglichkeit eines solchen Schadens unterrichtet worden ist. Auf jeden Fall ist die Haftung von EUROSYSTEMS auf den Betrag beschränkt, den sie tatsächlich für das

Produkt bezahlt haben. Dieser Ausschluss gilt nicht für Schäden, die durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit auf Seiten von EUROSYSTEMS verursacht wurden. Ebenfalls bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften zur Produkthaftung beruhen, unberührt.

Wenn Sie Fragen zu diesem Vertrag haben dann wenden Sie sich bitte an:

Euro-Systems S.à.r.l.
Villa Machada
1 Rue Kummert
L-6743 Grevenmacher
Luxembourg
© EUROSYSTEMS S.á.r.l. 2015

Wichtige Kundeninformation CoCut

Prüfen Sie die Sendung bitte nach Erhalt auf Vollständigkeit und melden Sie das Fehlen von einzelnen Teilen unverzüglich Ihrem Händler.

CoCut ist in verschiedenen Versionen erhältlich: CoCut ***Professional***, CoCut ***Standard***

Die einzelnen Versionen unterscheiden sich in ihrem Funktionsumfang.

Der **Lieferumfang** einer CoCut-Version beinhaltet:

- Programm-CD (außer bei Download-Version)
- Handbuch auf CD bzw. als PDF-Datei oder optional in gedruckter Form

Codenummer

Der Aufkleber befindet sich auf der Innenseite des vorderen Handbuchdeckels. Bei Online-Kauf erhalten Sie die Codenummer per eMail.

Systemanforderungen

- Minimalvoraussetzung: Pentium 1,5 GHz mit 512 MB Arbeitsspeicher (RAM)
- Empfohlen: Pentium 4 oder neuer mit 1 GB Arbeitsspeicher
- Windows XP SP3, Windows Vista, Windows 7 / 8 / 10 (32 oder 64 Bit)
- minimale Grafikauflösung 1024 x 768 Pixel
- Host-Programm: CorelDRAW Version ab 10, alternativ Illustrator ab 8, Freehand ab 8 oder Inkscape

Zweitplatzlizenz

Voraussetzung für deren Einsatz ist eine registrierte Hauptlizenz.

Mit der CoCut-Zweitplatzlizenz erwerben Sie ein vollwertiges weiteres Programmpaket, das räumlich getrennt von Ihrem Hauptsystem eingesetzt werden kann. Die Zweitplatzlizenz eignet sich besonders für Filialbetriebe oder für den mobilen Einsatz. Auftragsstaus oder Betriebserweiterungen lassen sich damit flexibel handhaben. Die Installation der Zweitplatzlizenz ist identisch mit der Installation der Vollversion. Alle Zweitplatzlizenzen erhalten die gleiche Dongle-Nummer wie die Hauptlizenz.

Bei EUROSYSTEMS Softwareprodukten, die mittels **Hardware-Kopierschutz (Dongle)** geschützt sind, wird mit jeder Zweitplatzlizenz ein weiterer Dongle zur Verfügung gestellt. Bei EUROSYSTEMS Softwareprodukten, die mittels **Software-Kopierschutz (Codenummer)** geschützt sind, wird mit jeder Zweitplatzlizenz ein weiterer Volllizenzcode zur Verfügung gestellt.

Zweitplatzlizenz

Support und Sales Info

Sehr geehrte Anwenderin,
sehr geehrter Anwender,

um Ihnen bei Problemen und Fragen die direkte Kommunikation mit Ihrem kompetenten Ansprechpartner zu gewährleisten und Wartezeiten beim Telefonieren zu vermeiden oder zu verkürzen, bieten wir Ihnen den Service der technischen **Hotline**.

Dieser Service steht Ihnen zur Verfügung von:

Montag - Freitag von 9:00 Uhr bis 12:00 Uhr

Christian Weller - Tel.: 06502-9288-11

Weitere hilfreiche Informationen, sowie Tipps und Tricks, finden Sie auf unserer Website:

www.eurosystems.lu

unter der Rubrik **Support/FAQ**

Unsere Support-Mitarbeiter sind angehalten, Auskünfte nur dann zu erteilen, wenn **registrierte** Anwender Hilfe benötigen.
Halten Sie deshalb bitte bei jedem Anruf folgende Informationen bereit:

- Versions-Nr.: z. B. CoCut Professional 15.002
- Ausdruck der Dateiliste Ihres Produktes (Menü Hilfe/Menüpunkt Über...)

Bitte haben Sie dafür Verständnis, dass telefonische Anfragen nur bei Benutzung dieser Telefonnummern beantwortet werden können. Andere Ihnen evtl. bekannt gewordene Durchwahlnummern sind reserviert für Vertrieb und Einkauf.

Lassen Sie sich bitte im eigenen und im Interesse Aller Ihre Software registrieren, um einen reibungslosen und kompetenten Support zu garantieren. Sofort nach Eingang Ihrer Registrierungskarte, Ihrer Registrierung per Fax oder Online, werden Sie in unsere Anwender-Datenbank aufgenommen.

RCS Systemsteuerungen GmbH
Generaldistributor für EUROSYSTEMS-Produkte.

PS.: Für schriftliche Anfragen oder die Schnellregistrierung per Fax oder Online, benutzen Sie bitte die folgende Nummer oder Adresse:

Fax: 06502-9288-15

Web Site: www.eurosystems.lu

Copyright

Copyright © 2015 by Euro-Systems S.à.r.l.. Alle Rechte vorbehalten.
Stand: 20.08.2015

Jede Vervielfältigung dieses Handbuchs, sowie der Computersoftware CoCut für Windows wird strafrechtlich verfolgt.
Die Rechte an der Dokumentation zu CoCut liegen bei Euro-Systems S.à.r.l.,
Villa Machada, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher, Luxembourg.

Handbuchtexte/-Satz/-Layout:
Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner
RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich

Der rechtmäßige Erwerb der CD-ROM erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buches.

Entsprechend der Unmöglichkeit, dass ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm CoCut nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und auf verschiedenen Geräten benutzt werden.

CD-Kopien dürfen nur zum Zwecke der Datensicherung erstellt werden.

CoCut verwendet die OpenCV

(Open Source Computer Vision Library)

IMPORTANT: READ BEFORE DOWNLOADING, COPYING, INSTALLING OR USING.

By downloading, copying, installing or using the software you agree to this license. If you do not agree to this license, do not download, install, copy or use the software.

Intel License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000, 2001, Intel Corporation, all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors 'as is' and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed.

In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

CoCut verwendet NLog

NLog is a free logging platform for .NET, Silverlight and Windows Phone with rich log routing and management capabilities. It makes it easy to produce and manage high-quality logs for your application regardless of its size or complexity.

Copyright (c) 2004-2011 Jaroslaw Kowalski

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Jaroslaw Kowalski nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Einschränkung der Gewährleistung

Wir haben uns bei den Abbildungen und beim Verfassen der Texte allergrößte Mühe gegeben. Dennoch können für dieses Handbuch und die dazugehörigen Programme Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Es wird keine Garantie für die Richtigkeit des Inhalts dieses Handbuches, seiner Übersetzungen, seiner Vollständigkeit und Genauigkeit gewährleistet.

Wir schließen die Haftung für alle Verluste, die durch die Benutzung von CoCut oder dessen Dokumentation auftreten, aus. Der Inhalt dieses Handbuches kann ohne Ankündigung verändert werden und ist nicht als Verpflichtung von EUROSYSTEMS S.à.r.l. anzusehen.

Die Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen.

Warenzeichen

Eventuell vorkommende Warenzeichen werden benutzt, ohne dass ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann. Verwendet wurden u. a. folgende: CorelDRAW, Postscript, Microsoft, Windows, Illustrator, InDesign, Freehand und AutoCAD. Diese Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller.

Warenzeichen

Über dieses Handbuch

Mit diesem Handbuch erhalten Sie CoCut. Dieses Handbuch gliedert sich in folgende *Kapitel:*

Im Kapitel ***„Quickstart und Installation"*** wird Ihnen die Installation von CoCut auf Ihrem Windows Rechner erläutert. Bitte befolgen Sie die Installationsanleitung genau, da eine korrekte Installation Grundlage für das reibungslose Arbeiten mit CoCut ist.

Das Kapitel ***„Wie arbeite ich mit CoCut ?"*** ist eine Einführung in Bedienung, Werkzeuge und Funktionen. Das Funktionsprinzip wird anhand praxisnaher Bespiele konkretisiert.

Im Kapitel ***„Referenzteil"*** werden alle Menüs und deren Menüpunkte in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert. Dieses Kapitel ist als *Nachschlagewerk* gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

Im Kapitel ***„Referenzteil Ausgabevorschau"*** werden alle Menüs und deren Menüpunkte in der Ausgabevorschau in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert. Ebenso wie im Referenzteil ist es als *Nachschlagewerk* gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

Im nächsten Kapitel werden alle ***„Toolbars bzw. Werkzeugleisten"*** beschrieben. Toolbars enthalten wichtige Werkzeuge, die in einer frei bewegbaren Werkzeugleiste untergebracht wurden.

Im darauf folgenden Kapitel wird die Arbeitsweise der ***„Tools bzw. Werkzeuge"*** detailliert beschrieben.

Im Kapitel ***„Tipps und Tricks/Problembehandlung"*** haben wir für Sie eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Problemfälle näher erläutert und geben Ihnen Infos für den Umgang mit technischen Problemen.

Typographische Orientierungshilfen

Auszeichnung	**Bedeutung**
Fett	**Überschriften**
Kursiv	*Hinweistexte, Hervorhebungen*
Fett, kursiv	Menüs, Felder, Optionen z. B. ***Neu***-Befehl
GROSSBUCHSTABEN	Bezeichnung für Tasten auf der Tastatur z. B. EINFG, UMSCH, …
TASTE1+TASTE2	Das Pluszeichen (+) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die erste Taste gedrückt halten müssen, wenn Sie die zweite Taste drücken. Anschließend lassen Sie beide Tasten los.

TASTE1,TASTE2	Ein Komma (,) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die Tasten nacheinander drücken und loslassen. Kurzbefehle und Hotkeys
…	Drei Punkte hinter Menüeinträgen und Befehlen bedeuten immer, dass beim Aktivieren ein Dialogfenster geöffnet wird.

1 Einleitung

CoCut ist ein Plugin für CorelDRAW, Illustrator, Freehand und Inkscape. Es erweitert diese Illustrationsprogramme um mächtige Schneidefunktionen. In Verbindung mit einem leistungsfähigen Host-Programm schneidet CoCut Ihre Entwürfe auf Knopfdruck.

CoCuts hervorstechende Folienverarbeitungsmöglichkeiten erlauben die unmittelbare Kontrolle der Schneidegeschwindigkeit, des Messerdrucks und der Genauigkeit. Das Schneiden nach Farben (auch einzeln), Mehrfachkopien, Entgitterhilfe und Materialoptimierung sind weitere Features dieses einzigartigen Plugins.

1.1 Was kann CoCut Standard 2015?

- CoCut Standard 2015 ist in der Lage, viele verschiedene Geräte anzusteuern und auf deren Besonderheiten einzugehen. Zu diesen Geräten gehören Plotter namhafter Hersteller wie Summa, Mimaki, Roland, Graphtec, Zünd und viele andere mehr
- CoCut Standard 2015 wandelt Strichstärken automatisch in schneidfähige Konturen
- Schneiden nach Farbe
- Schneidevorschau auf Folienbreite und Materialverbrauchsanzeige
- Objekte positionieren, skalieren, duplizieren, ...
- Auch großflächige Zeichnungen stellen kein Problem dar. CoCut Standard 2015 ist in der Lage, Ihre Zeichnung auf jedes von Ihnen gewünschte Maß zu skalieren und zu segmentieren.
- Ist die Zeichnung zu breit für Ihren Plotter, so wird sie automatisch segmentiert, d. h. so geteilt, dass Ihr Plotter sie verarbeiten kann
- Für verschiedene Materialien können Sie Standardwerte für Druck und Geschwindigkeit einstellen, die in einer Materialdatenbank abgelegt werden
- Noch während Ihr Plotter schneidet, können Sie weiterarbeiten. Die Plottersteuerung arbeitet im Hintergrund (bei serieller Ansteuerung).

2 Was ist neu in CoCut?

- Jetzt auch ohne Wirtsprogramm einsetzbar mit Importfunktion
- optional mit eigenem Vorschaufenster
- Symbolleiste für CorelDRAW X6 / X7
- Menübefehle für Illustrator CS6 und CC
- Menübefehle für Inkscape
- Jetzt inklusive mehr als 600 Schneideplotter-Treiber
- Windows 7 / 8 / 10 kompatibel

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Stand: August 2015

3 Quickstart und Installation

3.1 Quickstart

3.1.1 Wie installiere ich CoCut?

3.1.1.1 1. Schritt:

Plotteransteuerung per USB

Installieren Sie die vom Plotterhersteller mitgelieferten USB-Treiber. Gehen Sie dabei so vor, wie im Plotterhandbuch beschrieben.

Plotteransteuerung über COM-Port (seriell)

Stellen Sie sicher, dass die Standardparameter von Plotter und Windows-Schnittstelle **identisch** konfiguriert sind.

Sie finden unter Windows diese Anschlusseinstellungen über die *Systemsteuerung* unter: *System/Hardware/Geräte-Manager/Anschlüsse/Kommunikationsanschluss*. Wählen Sie per Doppelklick den Anschluss, an den Ihr Plotter angeschlossen werden soll (z. B. COM1) und klicken Sie anschließend auf den Reiter Anschlusseinstellungen.

Standardparameter sind: Baud: 9600 oder 19200, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbits: 1, Flusssteuerung: Hardware

Überprüfen Sie auch die Ressourcen Einstellungen! COM 1: I/O-Adresse 03F8 und IRQ 4 bzw. COM 2: I/O-Adresse 02F8 und IRQ 3

3.1.1.2 2. Schritt: Installation

Legen Sie die Programm-CD in das entsprechende Laufwerk ein. Nach kurzer Zeit erscheint ein Fenster mit dem Titel ***EUROSYSTEMS Setup***. Wählen Sie CoCut Standard 2015 aus dem Feld **Produkt** aus. Starten Sie die Installation über die ***Installieren***-Schaltfläche. Stimmen Sie den Bedingungen des EUROSYSTEMS Lizenzvertrages zu (siehe Abb. 3.1-2), wird die Installation gestartet.

3.1.1 Wie installiere ich CoCut?

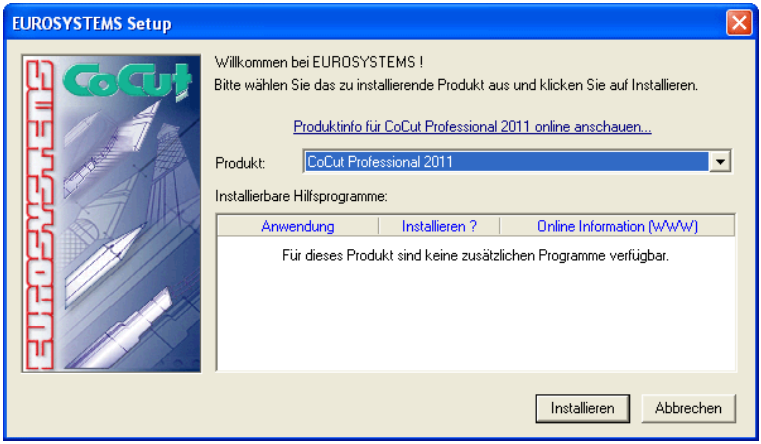
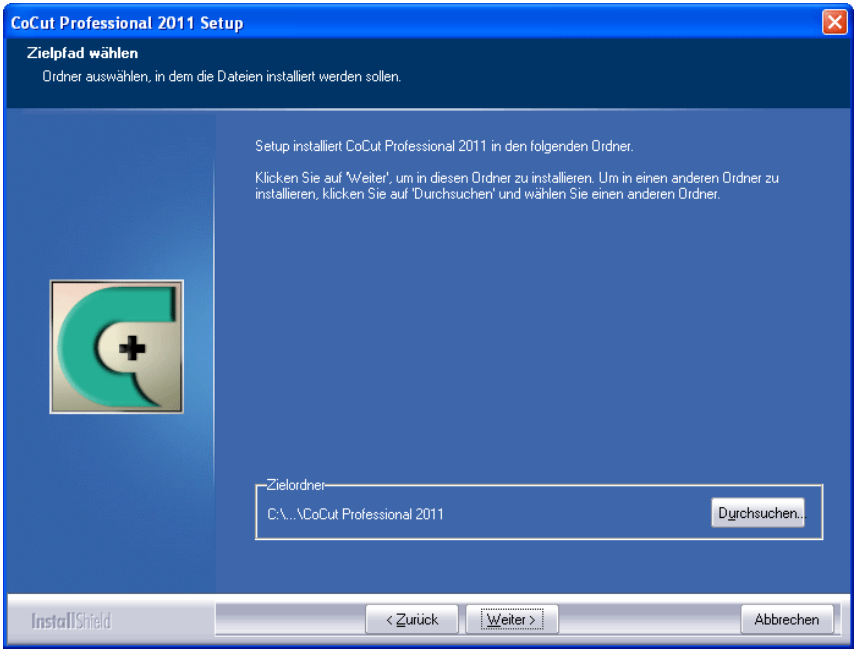


Abb. 3.1-1: Autostart-Dialog

Hinweis: Der Installationsprozess wird für jede zusätzlich unter „Installierbare Hilfsprogramme" ausgewählte Anwendung neu gestartet und durchgeführt.

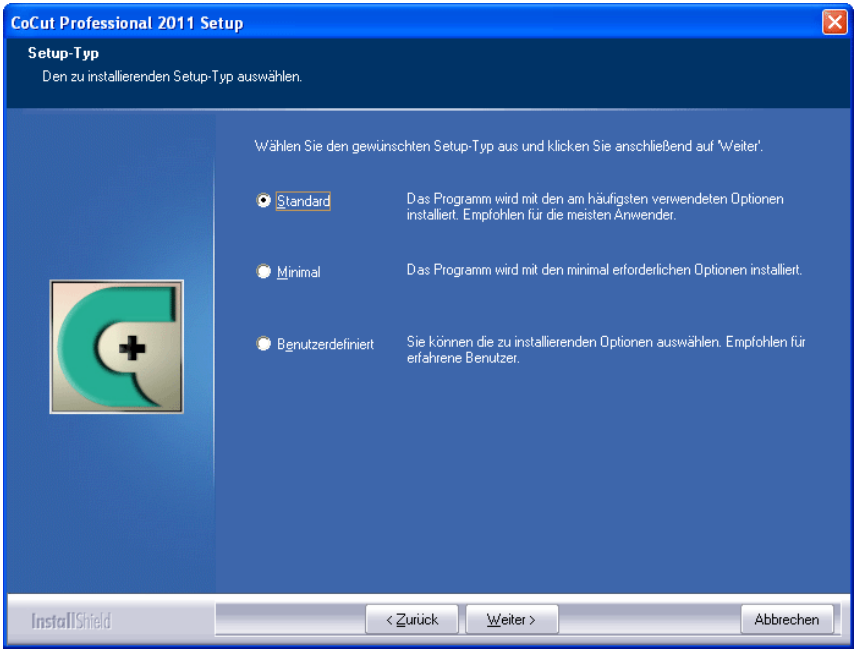
CoCut Professional 2011 Setup
Lizenzvereinbarung
Bitte lesen Sie die nachfolgende Lizenzvereinbarung sorgfältig durch.
Mit der BILD-NACH-UNTEN Taste können Sie den Rest der Vereinbarung sehen.
EUROSYSTEMS Lizenzvertrag
Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von EUROSYSTEMS-Software durch Sie, den Endverbraucher (im folgenden auch "Lizenznehmer") aufgeführt. Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer, und EUROSYSTEMS S.à.r.L.. Mit dem Öffnen dieses versiegelten Software-Pakets, oder der versiegelten Datenträger-Tasche erklären Sie sich mit den nachfolgenden Vertragsbedingungen einverstanden.
Lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie mit diesen Vertrags-Bestimmungen nicht einverstanden sind, so dürfen Sie das Software-Paket nicht öffnen. Geben Sie bitte in diesem Fall das ungeöffnete Software-Paket und alle anderen Teile (einschließlich aller schriftlichen Unterlagen, der Ordner, ggf. Dongle/Hardwarekopierschutz und der sonstigen Behältnisse) des erworbenen Produkts unverzüglich an Ihren Händler zurück.
EINZELPLATZ-LIZENZ - MULTI-USER-LIZENZ - ZWEITPLATZ-LIZENZEN - DEMO-LIZENZ
1. Gegenstand des Vertrages
Sind Sie mit allen Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden? Wenn Sie 'Nein' auswählen, wird das Setup abgebrochen. Um CoCut Professional 2011 installieren zu können, müssen Sie dieser Lizenzvereinbarung zustimmen.
Drucken
InstallShield
< Zurück
Ja
Nein
Abb. 3.1-2: EUROSYSTEMS Software-Lizenzvertrag

In diesem Dialog wird das Verzeichnis in dem CoCut Standard 2015 installiert werden soll ausgewählt. Standardmäßig wird hier C:\Programme\EUROSYSTEMS\CoCut Standard 2015 vorgeschlagen.
Soll CoCut in ein anderes Verzeichnis installiert werden, aktivieren Sie bitte die ***Durchsuchen***-Schaltfläche, und tragen im nächsten Dialog unter Pfad das gewünschte Zielverzeichnis ein.


CoCut Professional 2011 Setup
Zielpfad wählen
Ordner auswählen, in dem die Dateien installiert werden sollen.
Setup installiert CoCut Professional 2011 in den folgenden Ordner.
Klicken Sie auf 'Weiter', um in diesen Ordner zu installieren. Um in einen anderen Ordner zu installieren, klicken Sie auf 'Durchsuchen' und wählen Sie einen anderen Ordner.
Zielordner
C:\...\CoCut Professional 2011
Durchsuchen...
InstallShield
< Zurück
Weiter >
Abbrechen
Abb. 3.1-3: Auswahl des Zielordners auf der Festplatte

Hinweis: Die Installationsart „Benutzerdefiniert" ist auch für die Nachinstallation von Treibern zu wählen.

3.1.1 Wie installiere ich CoCut?


CoCut Professional 2011 Setup
Setup-Typ
Den zu installierenden Setup-Typ auswählen.
Wählen Sie den gewünschten Setup-Typ aus und klicken Sie anschließend auf 'Weiter'.
Standard
Das Programm wird mit den am häufigsten verwendeten Optionen installiert. Empfohlen für die meisten Anwender.
Minimal
Das Programm wird mit den minimal erforderlichen Optionen installiert.
Benutzerdefiniert
Sie können die zu installierenden Optionen auswählen. Empfohlen für erfahrene Benutzer.
InstallShield
< Zurück
Weiter >
Abbrechen
Abb. 3.1-4: Auswahl des Setup-Typs

Defaultmäßig wird hier als Ordner im Startmenü EUROSYSTEMS\CoCut Standard 2015 vorgeschlagen.

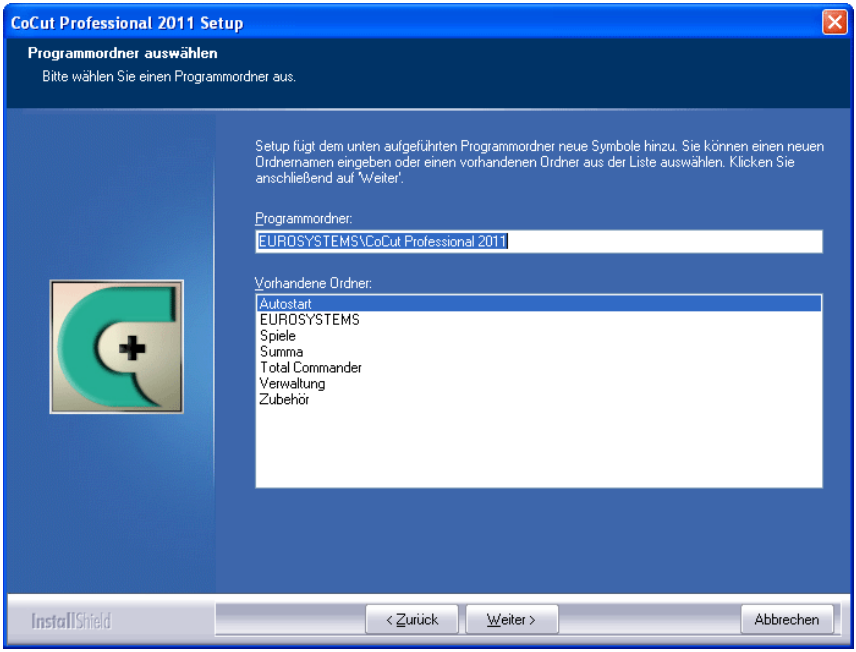


Abb. 3.1-5: Einordnung in das Startmenü

3.1.2 Lizenzdaten eingeben (ohne Dongle)

3.1.2.1 Ecf-Datei benutzen: Empfohlen, falls Lizenzdaten per eMail übermittelt wurden

In der eMail mit dem Lizenzcode befindet sich im Anhang eine Datei mit der Dateiendung .ecf.

Ein Doppelklick auf diese Datei lizenziert die Software vollautomatisch!

3.1.2.2 Manuell, falls die Lizenzdaten sich auf einem „Adress"-Aufkleber, der sich in der CD-Verpackung (innen links) befindet.

Auf diesem Aufkleber finden sich Angaben zur Programmversion, die Seriennummer, die Lizenznehmerdaten und der Code.

Wichtig! Die Lizenzdaten müssen so wie auf dem Aufkleber angegeben 1:1 übertragen werden. Wenn z. B. das eMail-Feld leer ist, dann muss auch das Dialogfeld leer bleiben.

3.1.2 Lizenzdaten eingeben (ohne Dongle)

Abb. 3.1-6: Start-Dialog ohne gültigen Lizenzcode

Mit Klick auf den „***Lizenzierung …***"-Button wird nachfolgender Dialog aktiviert.

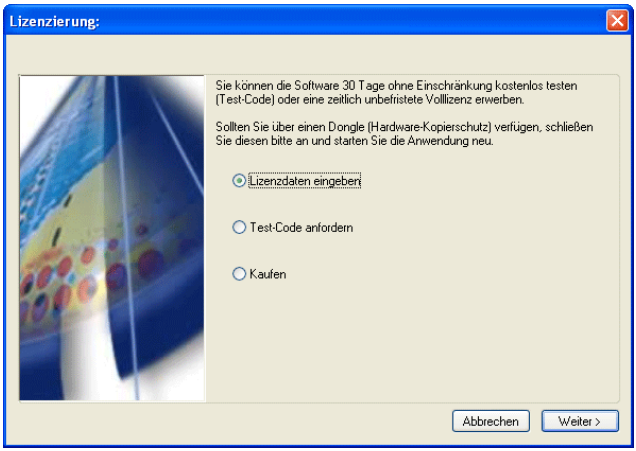

Lizenzierung:
Sie können die Software 30 Tage ohne Einschränkung kostenlos testen (Test-Code) oder eine zeitlich unbefristete Volllizenz erwerben.
Sollten Sie über einen Dongle (Hardware-Kopierschutz) verfügen, schließen Sie diesen bitte an und starten Sie die Anwendung neu.
Lizenzdaten eingeben
Test-Code anfordern
Kaufen
Abbrechen
Weiter >

Abb. 3.1-7: Option für die erstmalige Installation von CoCut Standard 2015

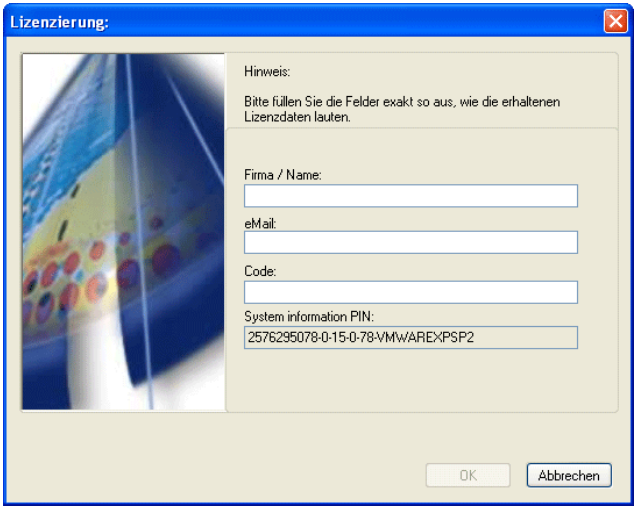


Abb. 3.1-8: Die einzugebenden Lizenzdaten haben Sie per eMail oder auf einem Codenummern-Aufkleber erhalten

3.1.3 Lizenzdaten eingeben (mit Dongle)

Sofern der Kopierschutz per Dongle realisiert ist (evtl. bei Updates), vergessen Sie bitte nicht den Hardware-Kopierschutz auf eine aktivierte USB-Schnittstelle aufzustecken.

3.1.3.1 Eingabe der Lizenzdaten von einem „Adress"-Aufkleber, der sich in der CD-Verpackung (innen links) befindet.

Auf diesem Aufkleber finden sich Angaben zur Programmversion und die Seriennummer (Serial Number).

Wichtig! Die Seriennummer ist vollständig (mit -) und exakt (1:1) in das Feld „Code:" zu übertragen.

3.2 Die Cut Symbolleiste

Die Objekt-Funktionen der Cut Symbolleiste wirken direkt auf die Objekte im Host-Programm (CorelDRAW oder Illustrator). Dies erweitert die Funktionalität des Host-Programms um diese Werkzeuge. Selbstverständlich kann CoCut Standard 2015 auch ohne Host-Programm gestartet werden.

Wichtiger Hinweis: Die hier beschriebene Funktionalität ist nur mit CorelDRAW X3 bis X7 und Illustrator CS3 bis CS6 und CC möglich! Für die Einbindung in ältere CorelDRAW und Illustrator-Versionen: siehe Kapitel 3.3: Autoexport - Skripte

3.2.1 Die Schneiden-Symbolleiste in CorelDRAW X3-X7

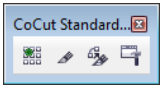


Abb. 3.2-1: Symbolleiste in CorelDRAW X3-X7

3.2.2 Die Datei-Menü-Einträge in Illustrator CS3-CS6, CC

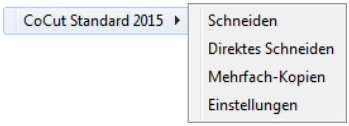


Abb. 3.2-2: Illustrator-Untermenü CoCut Standard 2015

3.2.2.1 Die Schaltflächen der Schneiden-Symbolleiste

Wichtiger Hinweis: Die nachfolgenden Erläuterungen gelten analog für Illustrator!

1 Die *Mehrfach-Kopien*-Schaltfläche

Abb. 3.2-3: Mehrfach-Kopien-Icon

siehe Kapitel 7.3: Die *Objekt-Parameter*-Toolbar

2 Die *Schneiden*-Schaltfläche

Abb. 3.2-4: Schneiden-Icon

siehe Kapitel 4.4.1: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

3 Die *Direktes Schneiden*-Schaltfläche

Abb. 3.2-5: Direktes Schneiden-Icon

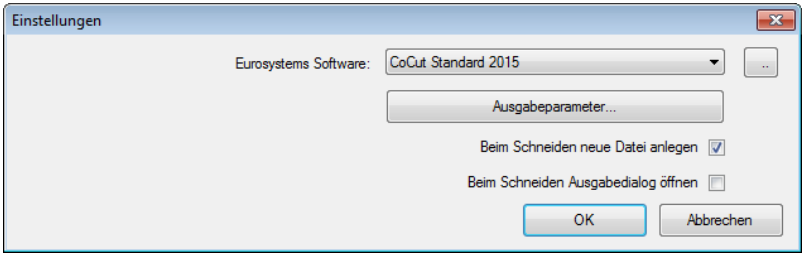
Das Aktivieren dieser Schaltfläche sorgt dafür, das **kein** Fenster vor der Datenausgabe erscheint. Die Ausgabedaten werden unmittelbar an das angeschlossene Gerät gesendet.

4 Die *Einstellungen*-Schaltfläche

Abb. 3.2-6: Einstellungen-Icon

Ein Klick auf die *Einstellungen*-Schaltfläche öffnet den *Einstellungen*-Dialog.

3.2.2.2 Der *Einstellungen*-Dialog

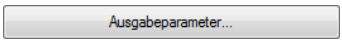


***Eurosystems Software*-Feld**

Abb. 3.2-7: 2-Punkte-Icon

Ein Klick auf die *2-Punkte*-Schaltfläche aktiviert das ausgewählte Programm und erlaubt das Ändern von Grundeinstellungs-Parametern.

Die *Ausgabeparameter*-Schaltfläche



Das Aktivieren der ***Ausgabeparameter***-Schaltfläche öffnet den Schneidedialog und ermöglicht das Festlegen von individuellen Einstellungen beim Schneiden.

***Beim Schneiden neue Datei anlegen*-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird nach dem Aktivieren der *Schneiden*-Schaltfläche ein neues Fenster in CoCut Standard 2015 angelegt und die selektierten bzw. alle Objekte in

das neue Fenster kopiert.

***Beim Schneiden Ausgabedialog öffnen*-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird nach dem Aktivieren der *Schneiden*-Schaltfläche der Ausgabedialog geöffnet.

3.3 Autoexport - Skripte

Autoexport bedeutet, dass Daten von externen Programmen (CorelDRAW, Illustrator, Freehand oder AutoCAD) automatisch in CoCut importiert werden - sozusagen auf Knopfdruck. Dabei werden die Skripte entweder in die Menüstruktur des externen Programms eingebunden oder als Element der Werkzeugleiste (Toolbar) behandelt.

3.3.1 Corun-Installer

Mit dem Corun-Installer kann man die CoCut-Plugins installieren. In der *Name*-Spalte werden die Host-Programme angezeigt, in die die Plugins implementiert werden können. In der *Plugin-Verzeichnis*-Spalte wird der Order angezeigt, in dem sich die Plugin-Dateien nach der Installation befinden werden. In der *Eurosystems-Software*-Liste sind alle Programme aufgeführt, die über eine Plugin-Funktionalität verfügen. Wählen Sie das entsprechende Programm aus der Liste aus. Das Aktivieren der *Installieren*-Schaltfläche startet den Vorgang.

Hinweis: Der Corun-Installer wird benötigt, wenn das Host-Programm VOR dem EUROSYSTEMS-Programm installiert wurde oder wenn Plugins nachinstalliert werden müssen.

3.3.1 Corun-Installer

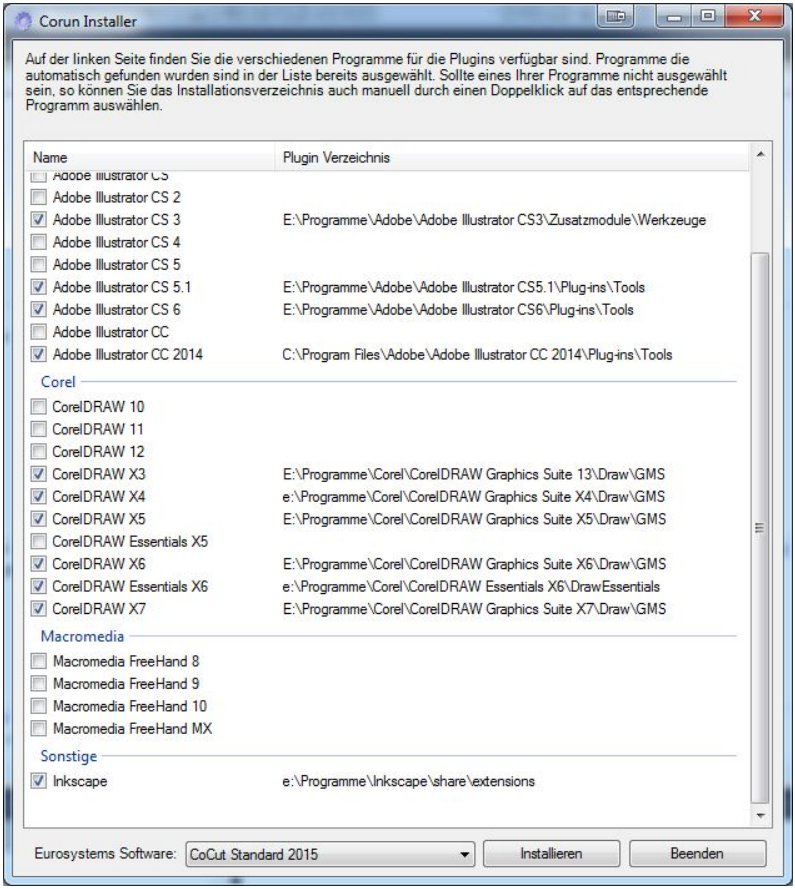


Abb. 3.3-1: Corun-Installer Dialogfenster mit selektierten Host-Programmen und Pfadindikatoren

3.3.2 CoCut-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen

3.3.2.1 CorelDRAW 10, 11, 12, X3, X4, X5, X6 & X7

Hinweis: CorelDRAW muss mit der Option „Visual Basic for Application" installiert werden.

Diese Option kann wie folgt installiert werden:

CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5/X6/X7-Datenträger in das Laufwerk / Setup starten / Installationsart „***Angepasstes Setup***" auswählen. Ist schon eine CorelDRAW-Version auf Ihrem Rechner installiert, wählen Sie zuerst „***Benutzerdefiniertes Setup***" und dann

„***Angepasstes Setup***" aus.

In dem Dialog, der nun geöffnet wird führen Sie einen Doppelklick auf Hauptanwendungen aus oder klicken Sie einmal auf das ***Plus***-Feld. Doppelklicken Sie hier auf ***Produktivitätshilfsmittel*** und aktivieren hier die Option „***Visual Basic for Application***". Nach der Installation von CoCut müssen Sie noch das CoCut-Skript mit der Toolleiste verknüpfen.

- Wählen Sie das Menü ***Extras/Anpassung*** aus
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich/Anpassung/Befehle***
- Rechts neben dem Optionsbaum klicken Sie einmal in das Feld, in dem ***Datei*** steht, selektieren ***Makros*** und ziehen ***Corun...*** bzw. ***Cocut...*** in die Toolleiste von CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5/X6/X7.
- Aktivieren Sie nun den Reiter ***Erscheinungsbild***. Betätigen Sie hier die ***Import***-Schaltfläche und wählen Sie ein beliebiges Symbol aus. ***Hinweis: Das Symbol verschwindet bei jedem Neustart von CorelDRAW 10 und wird zum Buch-Ikon (CorelDRAW Bug im User Interface).***
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich/Anpassung/Befehlsleisten***.
- Ändern Sie den Namen der Symbolleiste „***Neue Symbolleiste 1"*** in CoCut um.
- Klicken Sie auf OK.

3.3.2.2 CorelDRAW 9

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Optionen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Arbeitsbereich/Anpassen/Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***Corun9.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

3.3.2.3 CorelDRAW 8

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Optionen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Arbeitsbereich/Anpassen/Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***Corun8.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

3.3.2.4 CorelDRAW 7

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Anpassen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***Corun7.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

3.3.2.5 CorelDRAW 6

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Anpassen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Script allgemein***
- Selektieren Sie ***Corun6.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

Wenn Sie nun ein oder mehrere Objekte markieren und auf die so angelegte Ikone klicken, werden die Objekte an CoCut übergeben und können geplottet werden.

3.3.3 CoCut-Skript in Inkscape

Das CoCut-Skript für Inkscape befindet sich im ***Erweiterungen***-Menü. Aktiviert wird die Ausgaberoutine über den ***Schneiden***-Menüeintrag im CoCut Standard 2015-Sub-Menü.

3.3.4 CoCut-Skript in Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC

CoCut befindet sich im ***Datei***-Menü unterhalb des Menüpunktes ***Exportieren***.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4, CS5, CS6, CC nach CoCut?

Starten Sie CoCut aus dem ***Datei***-Menü. Sind Objekte markiert, dann werden nur die markierten Objekte an CoCut übergeben. Werden Texte mit übergeben, werden diese automatisch in Kurven gewandelt.

Hinweis: Sind keine Objekte markiert ist CoCut nicht aktiv!

Hinweis: Spezielle Verlaufsfüllungen werden nicht übergeben.

3.3.5 CoCut-Skript in Macromedia Freehand

Freehand 8, 9, 10, MX

CoCut befindet sich im ***Xtras-***Menü unterhalb des Menüpunktes ***Animieren*** und im ***Fenster-***Menü / Menüpunkt ***Xtras*** unter Funktionen.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Freehand 8, 9, 10, MX nach CoCut?

Selektierte / Markierte Objekte

Starten Sie CoCut über das ***Xtras***-Menü. Sind Objekte markiert, dann werden nur die markierten Objekte an CoCut übergeben.

Alle Objekte

Starten Sie CoCut über das ***Xtras***-Menü. Sind keine Objekte markiert, werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte an CoCut übergeben.

Hinweis: Verlaufsfüllungen und Linseneffekte werden nicht übergeben.

Hinweis: Freehand 8 besitzt einen Farbkorrekturmechanismus (wie z. B. CorelDRAW), der die Anzeige der Farben in Freehand beeinflusst.

Lösung: Schalten Sie die Funktion im Datei Menü / Menüpunkt Einstellungen / Reiter Farben ab.

3.4 Auswahl des Gerätetreibers

Bitte wählen Sie zunächst aus der Liste der ***Treiber*** Ihr Ausgabegerät aus. Im Feld ***Name des Gerätes*** erscheint die identische Bezeichnung für das ausgewählte Gerät, die im Schneidedialog angezeigt wird. Diese Bezeichnung kann in dem Feld individuell abgeändert werden. Nach der Auswahl des Treibers ist im Bereich ***Anschlusstypen*** die ***lokale Schnittstelle*** auszuwählen, mit der das Gerät mit dem Rechner verbunden ist.

Tipp: Sollte der von Ihnen gesuchte Treiber nicht in der Liste vorhanden sein, können Sie einen Alternativtreiber vom gleichen Hersteller versuchen.

3.4 Auswahl des Gerätetreibers

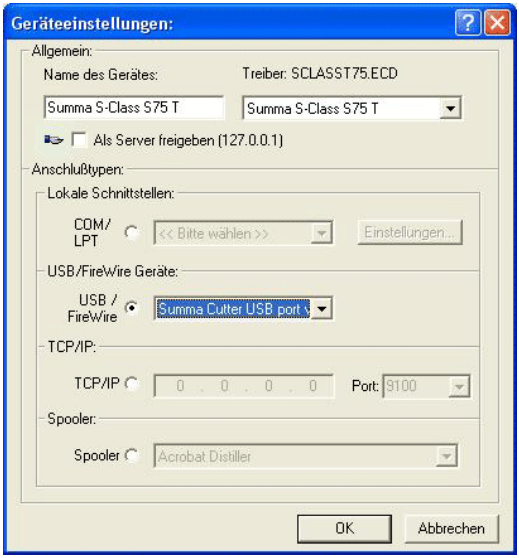


Abb. 3.4-1: Dialog für die Auswahl des Gerätetreibers

Ausführliche Informationen zur Einstellung der ***lokalen Schnittstellen*** finden Sie hier:
siehe Kapitel 4.4.1: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

4 Wie arbeite ich mit CoCut?

4.1 Desktop und Arbeitsfläche

4.1.1 I. Desktop

Der so genannte Desktop ist das gesamte sichtbare Programmfenster inklusive **Toolbars**, **Arbeitsfläche** und Desktop-**Hintergrund**.

Hinweis: Auf dem Hintergrund können beliebig viele Objekte platziert werden. Die Größe des Hintergrundes ist nur durch die Ressourcen des Rechners begrenzt. Der Entwurf kann deshalb grundsätzlich im Maßstab 1:1 gestaltet werden.

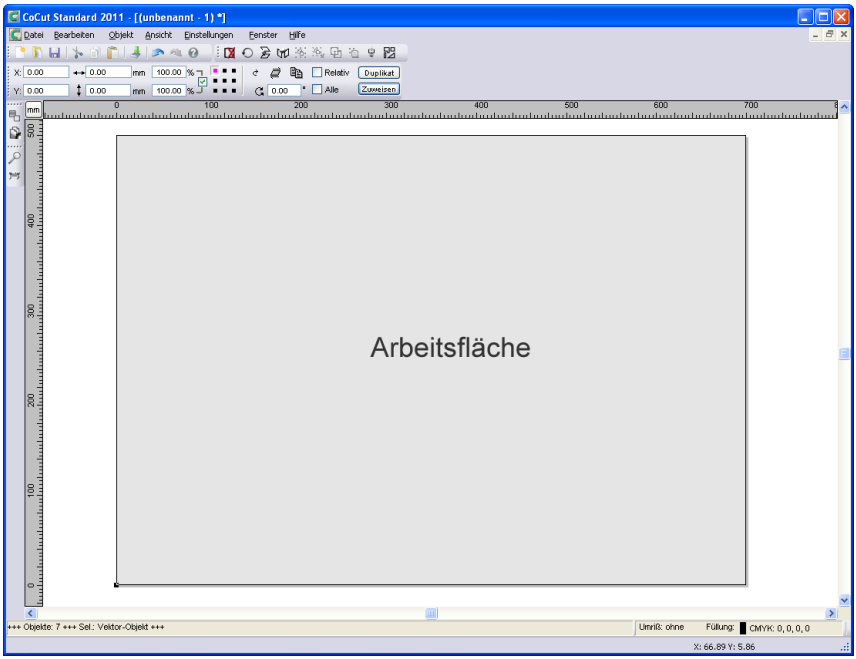


Abb. 4.1-1: Desktop mit Arbeitsfläche (hier: grau), Hintergrund (hier: weiß), Toolbars, Sidebar, Linealen, Statuszeile

4.1.2 II. Arbeitsfläche

Die so genannte Arbeitsfläche ist ein Teilbereich des CoCut-Desktops. Die Arbeitsfläche ist in der Regel in dem Format, das später auf einer Maschine ausgegeben werden soll. Neben den bekannten DIN-Formaten können beliebige Formate angelegt werden, z. B. für

unterschiedliche Schildgrößen.

Hinweis: Die Arbeitsfläche dient in erster Linie der Orientierung. Das Format der Arbeitsfläche hat keinen Einfluss auf die Ausgabe auf dem angeschlossenen Gerät. Was ausgegeben wird, wird in der Ausgabevorschau angezeigt.
siehe Kapitel 4.4.1: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

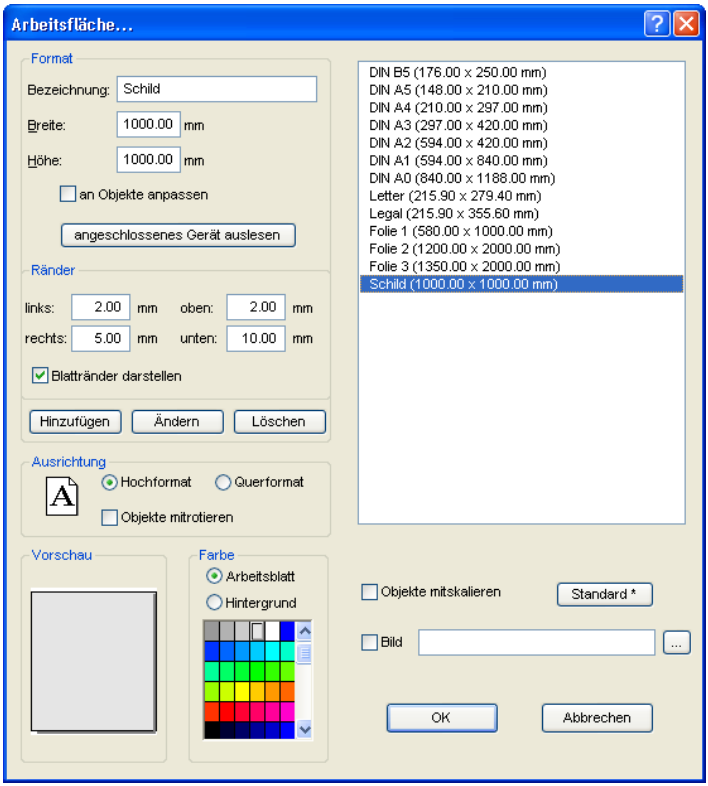


Abb. 4.1-2: Arbeitsfläche-Setup

4.1.2.1 Format

Bezeichnung

In diesem Feld wird der Name des neuen Format eingegeben bzw. der des selektierten Formats angezeigt.

Breite

Hiermit wird die Breite des Formats festgelegt.

Höhe

Hiermit wird die Höhe des Formats festgelegt.

***An Objekte anpassen*-Option**

Diese Option passt die Arbeitsfläche an die Objekte, die sich auf dem Desktop-Hintergrund befinden an.

***Angeschlossenes Gerät auslesen*-Schaltfläche**

Ein angeschlossenes Gerät kann - falls der Auslesen-Befehl des Treibers vom Controller des Gerätes verarbeitet wird - die Größe der Arbeitsfläche definieren.

4.1.2.2 Ränder

Links, Rechts, Oben, Unten

In den 4 Feldern wird der Abstand der Ränder vom Rand der Arbeitsfläche definiert.

Hinweis: Auch negative Werte sind erlaubt.

***Blattränder darstellen*-Option**

Diese Option zeigt die eingestellten Ränder als gestrichelte Hilfslinien vor der Arbeitsfläche an.

4.1.2.3 Ausrichtung

Hochformat

Diese Option legt fest ob das Format als Hochformat dargestellt wird.

Querformat

Diese Option legt fest ob das Format als Querformat dargestellt wird.

***Objekte mitrotieren*-Option**

Diese Option legt fest ob, die auf der Arbeitsfläche und dem Desktop-Hintergrund liegenden Objekte mit dem Ändern der Ausrichtung gedreht werden.

4.1.2.4 Vorschau

In dem Bereich werden Arbeitsblatt-, Hintergrund-Farbe, Hintergrundbild und Proportion, sowie Ausrichtung der Arbeitsfläche dargestellt.

4.1.2.5 Farbe

Arbeitsblatt

Diese Option legt die Farbe der Arbeitsfläche selbst fest.

Hintergrund

Diese Option legt die Farbe für den Desktop-Hintergrund fest.

4.1.2.6 Liste der Formate

***Objekte mitskalieren*-Option**

Diese Option skaliert d. h. vergrößert bzw. verkleinert alle Objekte auf dem Desktop-Hintergrund proportional zu den Werten des geänderten Formats der Arbeitsfläche

***Standard**-Schaltfläche*

Die *Standard*-Schaltfläche markiert das selektierte Format in der Format-Liste und speichert die Auswahl. Bei jedem neuen Job, wird ist diese Format beim Aufruf des Jobs voreingestellt.

***Bild*-Option**

Diese Option zeigt das ausgewählte Bitmap auf der Arbeitsfläche an.

-Schaltfläche

Die

-Schaltfläche öffnet ein Fenster, um das gewünschte Bild zu suchen und einzufügen.

4.2 Der CoCut Layerdialog

Im Layereinstellungen Dialog werden die zur Ausgabe benötigten Parameter eingestellt und einem Objekt, einer Farbe bzw. einer Ebene zugeordnet. Der Dialog öffnet sich durch einen Rechtsklick auf die CoCut Layer-Toolbar im Hauptfenster.

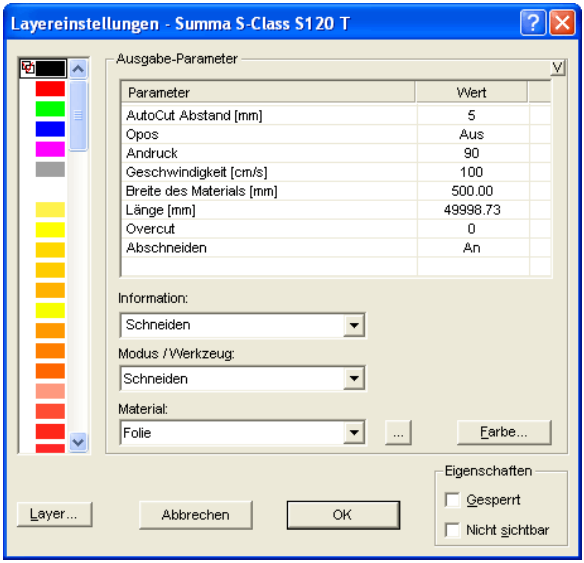


Abb. 4.2-1: Layer-Setup mit Einstellung der Ausgabe-Parameter

Unter ***Information*** kann eine Bezeichnung für jeden Layer hinterlegt werden. Diese Bezeichnung wird später in allen Dialogen angezeigt, in denen die Farben der Objekte benötigt werden.

Im Feld ***Modus / Werkzeug*** kann das Ausgabewerkzeug aus einer Liste ausgewählt werden. Die hier angezeigten Werkzeuge sind abhängig vom verwendeten Ausgabetreiber.

Im Feld ***Material*** können bereits gespeicherte Material-Konfigurationen aufgerufen werden. Die Material-Konfigurationen können über den Knopf auf der rechts eben der Auswahlbox erstellt, gespeichert oder gelöscht werden.

Hinweis: Durch Klicken mit der linken Maustaste auf einen andere Farbe werden die Einstellungen gespeichert und die Werte eines weiteren Layers können bearbeitet werden.

4.3 Importieren

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die *nicht* im CoCut-Job-Format abgespeichert worden sind, auf die Arbeitsfläche übernommen.

Die Funktionalität dieser Dialogbox entspricht dem ***Datei öffnen***-Befehl. Unterschiede ergeben sich lediglich durch die Möglichkeit, die zu importierenden Daten in Ihrer Größe zu verändern, mittels der Parameter ***X-*** und ***Y-Faktor***. Die gewünschte Datei wird über ***Dateiname, Dateityp*** und ***Verzeichnisse*** (Suchen in) ausgewählt bzw. spezifiziert.

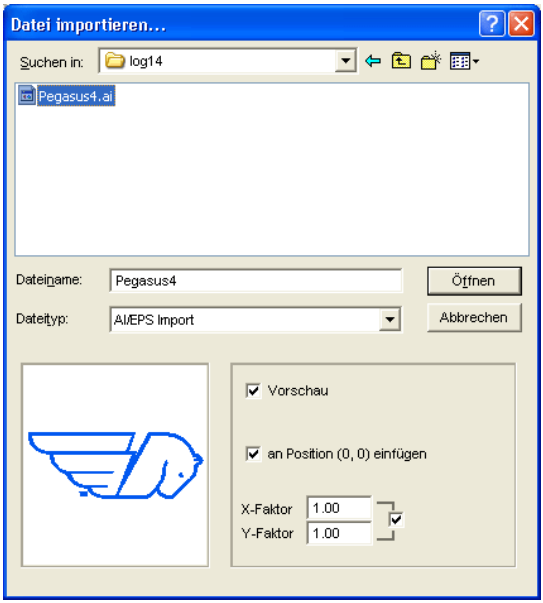


Abb. 4.3-1: Importdialog mit Vorschaufenster

Mit dem Vorschaufenster im Import-Dialog können alle folgenden **Formate** angezeigt werden.

*.ai/eps, *.pcx, *.jtp, *.tif, *.bmp, *.wmf, *.emf, *.dxf, *.gif, *.hpgl, *.gtp, *.ik

Hinweis: Bei Textdateien (.txt) ist das Vorschaufenster abgeschaltet.*

Suchen in

In der Zeile ***Suchen in*** kann der Pfad eingestellt werden, welcher durchsucht werden soll.

Dateiname

Falls der Dateiname bekannt ist, kann er in diesem Feld eingetragen werden

Dateityp

Hier ist das Format der zu importierenden Datei auszuwählen, damit der korrespondierende Importfilter aktiviert wird

Vorschau

Das Aktivieren dieser Option zeichnet eine Vorschau des Dateiinhalts in das linke Vorschaufenster

An Position (0,0) einfügen

Diese Option fügt die Objekte an der 0 (Null)-Position der CoCut-Arbeitsfläche ein.

X-Faktor, Y-Faktor

Mit den beiden Faktoren können die Daten beim Import skaliert (verkleinert oder vergrößert) werden. Die Skalierung kann proportional oder nicht proportional erfolgen.

4.3.1 Import Voreinstellungen

Für viele Importvorgänge können **Nebenbedingungen** definiert werden, die **vor**, **beim** oder **nach** dem Importieren der Daten berücksichtigt werden sollen. Nebenbedingungen können den DXF-, HPGL-Import oder aber alle Importvorgänge betreffen. Auch für den Export sind Randbedingungen in diesem Fenster definierbar. So kann z. B. für den PDF-Export eine spezielle Option bezüglich Job-Dateien aktiviert werden. Ausführlich werden die **Nebenbedingungen** in folgendem Artikel protokolliert.
siehe Kapitel 5.6.1.4: Das *Filter*-Setup

4.3.1 Import Voreinstellungen

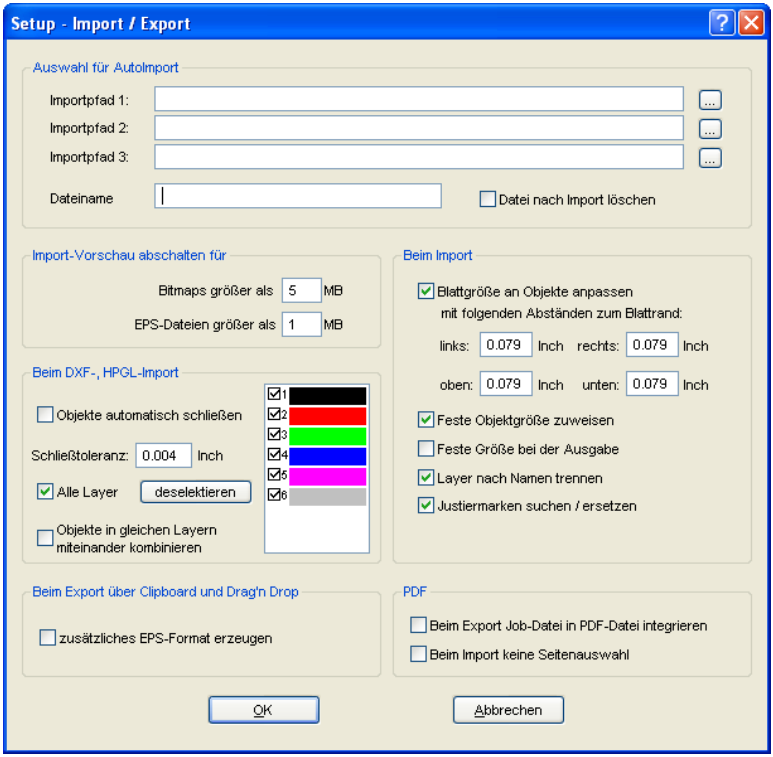


Abb. 4.3-2: Festlegung von Nebenbedingungen beim Import von Daten

4.3.2 PDF-Import

4.3.2.1 Zusatzoptionen

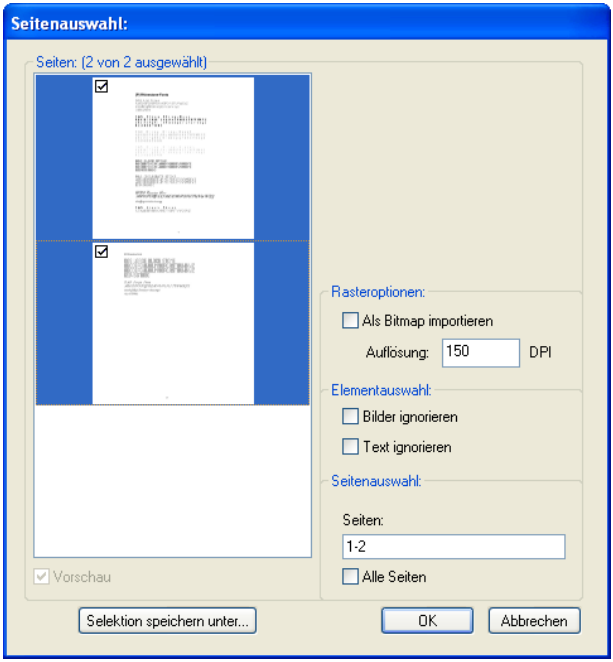


Abb. 4.3-3: Optionen beim Import von PDF-Dateien

Rasteroptionen

Als Bitmap importieren-Option

Ist die ***Als Bitmap importieren***-Option aktiviert, dann werden alle Vektoren vor dem Import in eine Bitmap gerastert

Auflösung

Angabe des Wertes in dpi

Elementauswahl

Bilder ignorieren-Option

Ist diese ***Bilder ignorieren***-Option aktiv, dann werden beim Import keine Bilder importiert.

Text ignorieren-Option

Ist diese ***Text ignorieren***-Option aktiv, dann werden beim Import keine Texte importiert.

Seitenauswahl

In dem **Eingabefeld** kann die Seitenzahl angegeben werden, die importiert werden soll.

Alle Seiten-Option

Ist die ***Alle Seiten***-Option aktiviert, dann werden alle Seiten des Dokumentes importiert.

4.4 Typische Anwendungen

4.4.1 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

4.4.1.1 Geräteeinstellung - Schnittstellen-Setup (Lokales Gerät)

Die CoCut-Ausgabe

Mit diesem Befehl aktivieren Sie das Modul zum *Schneiden*, *Fräsen*, *Rillen* und *Zeichnen* Ihrer Daten.

Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche in der **S**
Werkzeuge-Toolbar oder über das ***Datei***-Menü, Menüeintrag ***Ausgabe...***

Abb. 4.4-1: Die Ausgabe-Schaltfläche

Beim *erstmaligen* Aufruf dieses Dialoges, wird vorab ein Dialog geöffnet, in welchem der *Gerätetreiber*, sowie der *Anschluss* eingestellt werden muss.

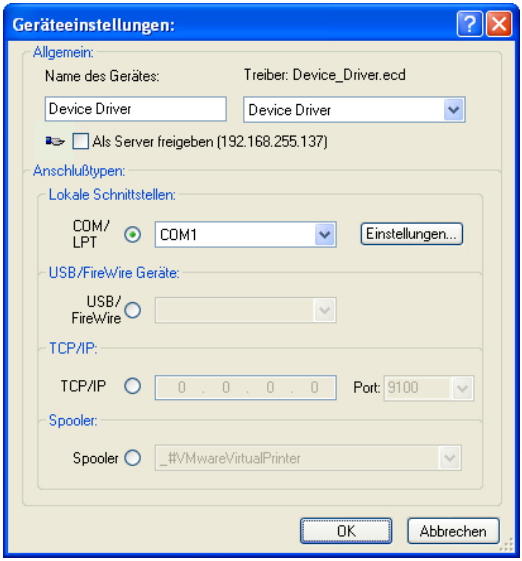


Abb. 4.4-2: Treiber und Wahl des Anschlusses

Allgemein

Unter dem mit ***Allgemein*** überschriebenen Bereich des Dialoges wählen Sie Ihren ***Gerätetreiber*** aus.

In der rechten Liste sind alle Maschinen***treiber*** aufgelistet, die CoCut zur Verfügung stellt. In der linken Liste kann ein individueller Name für den Treiber vergeben werden. Dieser Name wird in den Ausgabedialogen von CoCut verwendet.

Als Server freigeben

Voraussetzung sind mindestens 2 Lizenzen von CoCut.

Wird die Option ***Als Server freigeben*** aktiviert, so wird das Ausgabegerät als ***Plotserver*** markiert und kann von einem anderen ***Plot-Manager*** zur Ausgabe benutzt werden.

Die charakteristische Eigenschaft eines Ausgabegerätes ist, dass ein Treiber zur Aufbereitung der Daten diesem Ausgabegerät zugeordnet werden muss. Auf dem Rechner, auf welchem der Plot-Manager läuft, werden mit Hilfe eines Treibers die Job-Daten zur Ausgabe in Maschinendaten gewandelt. Die Ausgabe der Maschinendaten kann auf verschiedene Art und Weise erfolgen:

Anschlusstypen

Lokale Schnittstellen

Unter ***lokalen Schnittstellen***, sind die Schnittstellen (COM1, COM2, ..., LPT1, LPT2, ...) zu verstehen, welche sich direkt an Ihrem Rechner befinden.

Das Aktivieren der ***Einstellungen***-Schaltfläche öffnet einen Dialog zur Schnittstellenkonfiguration. Diese Einstellungen, welche hier durchgeführt werden gelten für das gesamte System.

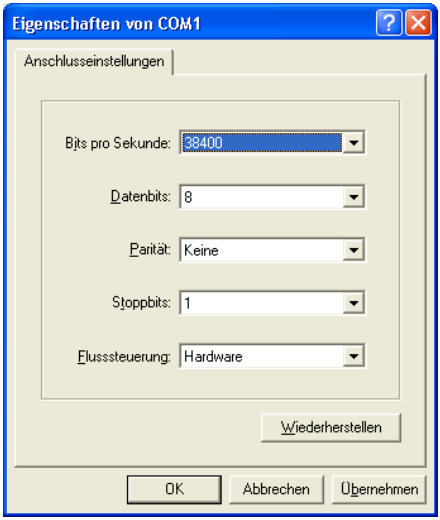


Abb. 4.4-3: Dialog zur Einstellung der Schnittstellenparameter

Hinweis: Bei serieller Ansteuerung ist genau darauf zu achten, dass alle Einstellungen auf Rechnerseite, wie auch auf Seite des Ausgabegerätes übereinstimmen, da ansonsten keine oder keine fehlerfreie Kommunikation zwischen beiden stattfinden kann.

USB / Firewire Geräte

Hier werden alle momentan angeschlossenen ***USB / Firewire-Geräte*** aufgelistet.

TCP/IP

Hier muss die TCP/IP-Adresse und die Portnummer, an welche ausgegeben werden soll, eingetragen werden.

Spooler

Hier kann ein Windows Druckertreiber ausgewählt werden.

Beim erneuten Aufruf des ***Ausgabe***-Dialogs wird dieser *direkt* mit dem zuvor eingestellten Maschinentreiber geöffnet.

4.4.1.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät)

Bei Auswahl des Menüpunktes ***Netzwerk Gerät anlegen …*** wird der folgende Dialog geöffnet:

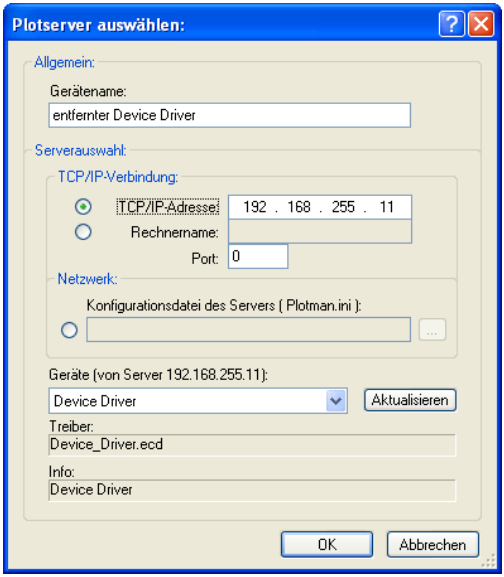


Abb. 4.4-4: Dialog zur Konfigurierung eines Plotservers

Ein ***Netzwerk-Gerät*** ermöglicht die Ausgabe von CoCut-Jobs auf einem Plot-Manager, der auf einem *anderen* Rechner läuft. Im Gegensatz zu einem „normalen Gerät“ werden hier die Daten nicht lokal in Maschinendaten umgesetzt; sondern zunächst unverändert an den Plotserver zur Weiterverarbeitung übergeben.

Gerätename

In der Eingabezeile tragen Sie den Gerätenamen ein.

Serverauswahl

Im mit ***Serverauswahl*** überschriebenen Bereich tragen Sie bei einer TCP/IP-Verbindung die ***TCP/IP-Adresse*** oder den ***Rechnernamen***, welcher verwendet wird ein.

Netzwerk

Wenn die Verbindung über ein ***Netzwerk*** aufgebaut werden soll, muss hier die Konfigurationsdatei des Plotservers, die ***plotman.ini*** ausgewählt werden.

Geräte (von Server)

Wird die ***Aktualisieren***-Schaltfläche betätigt, dann werden die ***Geräte*** des Servers eingelesen.

Hinweis: Das Gerät des Servers kann erst ausgewählt werden, wenn die Serverauswahl erfolgt ist, da erst dann die Geräte des Servers zur Verfügung stehen.

Treiber

Im Feld ***Treiber*** wird der Maschinentreiber eingetragen, den der Server für *dieses* Gerät verwendet.

Hinweis: Dieser Treiber muss auch lokal, also als lokales Gerät, angelegt sein.

4.4.1.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche

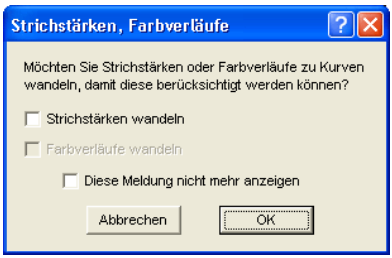


Abb. 4.4-5: Vorverarbeitung Strichstärken und Farbverläufe

Sind in einem CoCut-Job Objekte mit den Attributen *Umriss/Strichstärke* oder *Farbverlauf* enthalten, erscheint der vorangehende Dialog. Hier können diese Objektattribute in Vektoren gewandelt werden, damit sie bei der Ausgabe Berücksichtigung finden. Nach dem Betätigen der ***OK***-Schaltfläche werden die Objektattribute zu Kurven gewandelt.

4.4.1.3.1 Ausgabe an Gerät

Es gibt 2 Ansichten der Ausgabe im Gerät-Dialog: Die ***min.***(imierte) und die ***max.***(imierte) Ansicht, die jeweils mit der gleichnamigen Schaltfläche aktiviert werden.

< Min. Ansicht (Standard)

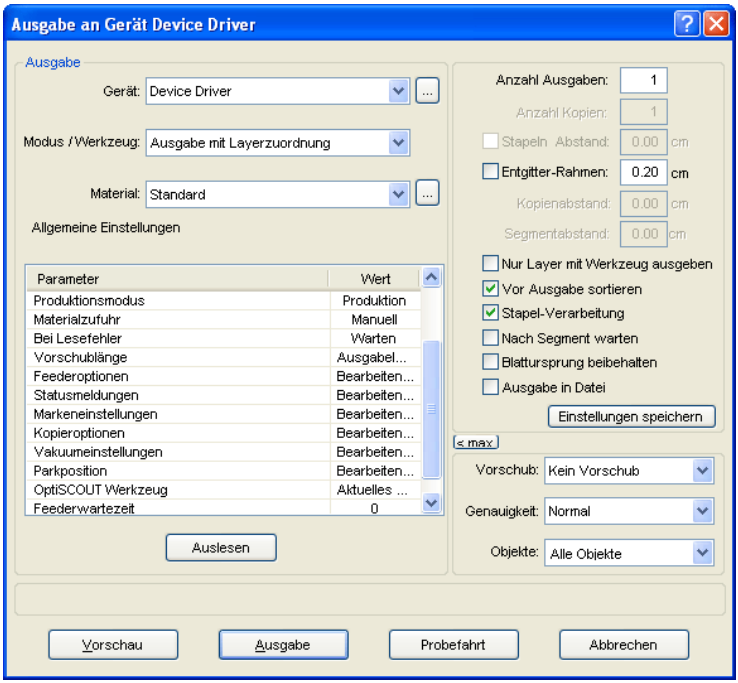


Abb. 4.4-6: Ausgabe-Dialog in < Min-Darstellung

< Max. Ansicht

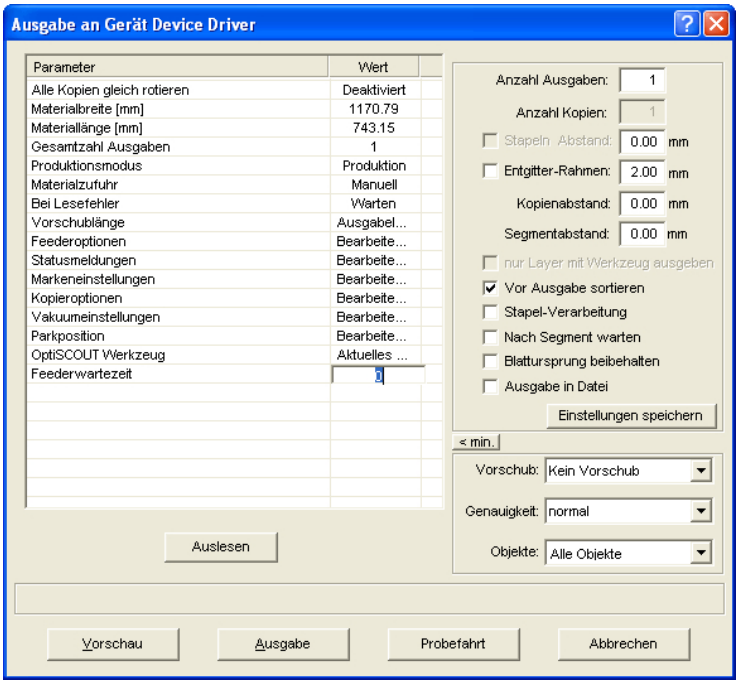


Abb. 4.4-7: Ausgabe-Dialog in < Max-Darstellung

Ausgabe

In dem mit Ausgabe überschriebenen Bereich des ***Ausgabe***-Dialoges befinden sich alle Auswahlfelder oder Parameter, welche direkt mit dem Ausgabegerät in Verbindung stehen.

Gerät

Im Feld ***Gerät*** wird das zuvor eingestellte Ausgabegerät angezeigt.

Wird die ...-Schaltfläche betätigt stehen weitere Menüeinträge zur Auswahl:

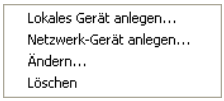


Abb. 4.4-8: Geräte-Popup-Menü

Lokales Gerät anlegen

Mit dieser Option können weitere ***lokale Geräte***, auf denen ausgegeben werden soll, definiert werden

Netzwerkgerät anlegen

Mit dieser Option können Geräte auf denen ausgegeben und die sich im Netzwerk befinden definiert werden.

Ändern

Mit dieser Option können Änderungen, wie z. b. eine andere Schnittstelle, definiert werden.

Löschen

Mit dieser Option kann eine Geräteverbindung aufgehoben, gelöscht werden.

Modus / Werkzeug

Im Feld ***Modus-/Werkzeug*** wählen Sie aus, ob Sie mit Ihrem Gerät Schneiden, Zeichnen, Rillen, Zeichnen, … wollen. Die Funktionen, welche hier zur Auswahl stehen, hängen vom aktiven Treiber ab.

Material

Im Feld ***Material*** wählen Sie das Material aus, das geschnitten werden soll. Diesem Feld ist eine Materialdatenbank hinterlegt, welche es zu füllen gilt, d. h. in diese Datenbank werden die verschiedenen Daten zu verschiedenen Folien hinterlegt. So können z. B. die Einstellungen von Druck, Geschwindigkeit und Breite bei normaler Folie andere, als bei Flock- oder Metallfolie sein. Diese Werte sind individuell einzustellen, da Sie vom verwendeten Material und der verwendeten Maschine abhängig sind.

Betätigen der -Schaltfläche öffnet das folgende Popup-Menü:

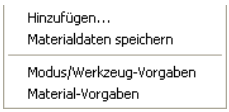


Abb. 4.4-9: Popup-Menü der Material …-Schaltfläche

Hinzufügen

Das Aktivieren des ***Hinzufügen***-Menüpunktes schreibt einen neuen Datensatz in die Materialdatenbank.

Materialdaten speichern

Wird der Menüpunkt ***Materialdaten speichern*** ausgewählt, dann werden die zuvor eingetragenen oder geänderten Werte in die Datenbank geschrieben.

Modus/Werkzeug-Vorgaben

Wird der Menüpunkt ***Modus/Werkzeug-Vorgaben*** ausgewählt, dann werden die in der Datenbank hinterlegten Werte für dieses Werkzeug übernommen.

Material-Vorgaben

Wird der Menüpunkt ***Material-Vorgaben*** ausgewählt, werden die in der Datenbank hinterlegten Werte für dieses Material übernommen.

4.4.1.3.2 Allgemeine Einstellungen

Der Bereich ***Allgemeine Einstellungen*** erlaubt den Zugriff auf die Maschinen- und Treiberparameter. Der Bereich ist zweigeteilt in ***Parameter*** und ***Wert***. Die Breite der Anzeige kann verändert werden, indem man den senkrechten Strich zwischen den Bereichen mit der Maus verschiebt. Immer wenn **„Bearbeiten"** unter Wert steht, dann öffnet ein Doppelklick das entsprechende Fenster für das Setup der Gruppenparameter.

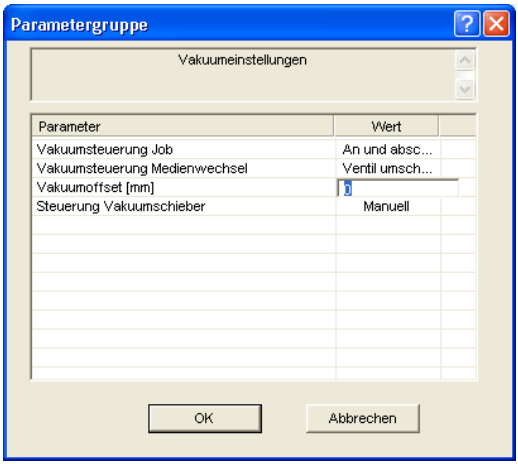


Abb. 4.4-10: Beispiel für eine geöffnete Parametergruppe

Anzahl Ausgaben

Der Wert im Feld ***Anzahl*** Ausgaben gibt an wie oft die Wiederholung der Job-Ausgabe mit allen eingestellten Maschinenparametern durchgeführt werden soll.

Anzahl Kopien

Im Feld ***Anzahl Kopien*** geben Sie an, wie oft die *selektierten Objekte* geschnitten werden sollen. Nach dem Schneidevorgang wird dieser Wert automatisch auf 1 zurückgestellt.

Stapeln Abstand

Der Wert im Feld ***Stapeln Abstand*** definiert, ob die Kopien vertikal gestapelt werden sollen und welcher Abstand zwischen den Kopien einzuhalten ist. Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander geschnitten werden kann!

Hinweis: In der Stapelvorschau wird das erste Objekt „normal" angezeigt. Jedes weitere Objekt des Stapels wird blau gestrichelt, dargestellt.

Entgitterrahmen

Mit der Option ***Entgitterrahmen*** wird festgelegt, ob und in welchem Abstand ein Rechteck um den Plot geschnitten wird, der das Entgittern der Folie erleichtert. In der ***Ausgabevorschau*** wird der Rahmen - falls aktiviert - *blau gestrichelt* gezeichnet.

Kopienabstand

Der Wert im Feld ***Kopienabstand*** bestimmt den Abstand zwischen den Kopien, die im Feld ***Anzahl Kopien*** eingetragen wurden.

Segmentabstand

Der ***Segmentabstand*** definiert den horizontalen Abstand zwischen einzelnen Segmenten. Segmente treten immer dann auf, wenn der Job sektioniert, d. h. geteilt werden muss.

Vor Ausgabe sortieren

Wird die Option ***Vor Ausgabe sortieren*** aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte 1. in Kopfrichtung und 2. in Transportrichtung sortiert. Wurde der ***Sortierung mit Simulation…***-Befehl benutzt, dann wird dessen letzte Sortierungseinstellung verwendet.

Stapel-Verarbeitung

Wird die Option ***Stapel-Verarbeitung*** aktiviert, werden alle Jobs der Warteschlange nacheinander, ohne Unterbrechung, abgearbeitet.

Nach Segment warten

Sektionierung/Segmentierung: Ist ein Job zu groß für die Ausgabe, segmentiert CoCut den Job automatisch in so viele Teile **(Segmente)**, wie benötigt werden, um den Job komplett ausgeben zu können.

Ist die Option ***Nach Segment warten*** aktiviert, wird die Ausgabe nach jedem Segment unterbrochen und das Material kann ggf. neu justiert werden.

Blattursprung beibehalten

Über die Option ***Blattursprung beibehalten*** kann der Nullpunkt (0/0) des Plotters versetzt werden. Wenn diese Option nicht aktiv ist, wählt CoCut automatisch den physikalischen Nullpunkt als Startpunkt zum Schneiden.

Wird die Option ***Blattursprung beibehalten*** aktiviert, wird der physikalische Nullpunkt um die Offsetkoordinaten des Bezugspunktes verschoben. Die Koordinaten des Bezugspunktes entsprechen der Position der linken unteren Ecke des zu schneidenden Objektes auf der CoCut-Arbeitsfläche.

Ausgabe in Datei

Wird die Option ***Ausgabe in Datei*** aktiviert, werden die Ausgabedaten in eine von Ihnen zu benennende Datei gelenkt und auf die Festplatte geschrieben.

Einstellungen speichern-Schaltfläche

Durch Aktivieren der ***Einstellungen speichern***-Schaltfläche werden alle Werte, die zuvor im ***Ausgabe***-Dialog eingetragen wurden übernommen und dem gerade aktiven Ausgabegerät zugewiesen.

Vorschub/Ursprung

Abhängig vom ausgewählten Treiber ist der Feldname ***Vorschub*** oder ***Ursprung.***

Rollenplotter

Bei ***Ursprung*** sind die Optionen ***Neuer Ursprung*** oder ***Nicht setzen.*** Wird die Option ***Neuer Ursprung*** ausgewählt, fährt die Maschine in X-Richtung um einen fest eingestellten Wert hinter das zuletzt geschnittene Objekt und diese Position ist dann der neue Ursprung. Wird ***Nicht setzen*** aktiviert, dann wird nach der Ausgabe der physikalische Nullpunkt als neuer Ursprung genommen.

Tischplotter

Bei ***Vorschub*** sind die Optionen ***Vorschub*** oder ***Kein Vorschub.*** Wird die Option ***Vorschub*** aktiviert, wird der Materialvorschub beim Sektionieren und bei der Ausgabe von Rolle durchgeführt, sofern der Tischplotter über einen automatischen Materialvorschub verfügt.

Genauigkeit

Das Feld ***Genauigkeit*** stellt die folgenden Parameter zur Verfügung: ***Sehr niedrig***, ***niedrig***, ***normal***, ***hoch*** und ***sehr hoch***. Standardmäßig ist hier der Wert ***Normal*** voreingestellt.

Die Genauigkeit legt fest aus wie vielen Vektorteilstücken ein Objekt bestehen soll. Dies spielt allerdings nur bei Objekten, deren Größe sich im 10tel Millimeterbereich bewegt, eine Rolle. Andere Objektgrößen werden *automatisch* von CoCut berechnet und das Optimum an Knotenpunkten zur späteren Ausgabe gesetzt.

Objekte

Das Feld ***Objekte*** erlaubt die Auswahl der auszugebenden Objekte. Neben den Modi ***Alle Objekte*** und ***Selektierte Objekte*** erlaubt CoCut auch das Schneiden von ***Farbreihenfolgen*** oder von ***einzelnen Farblayern***. Die beiden letztgenannten werden im Kapitel „***Die Farbseparation beim Schneiden***" näher beschrieben

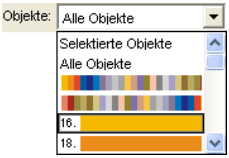


Abb. 4.4-11: Objekte Listenfeld mit Auswahl-Modi.

Info-Zeile

In der ***Info-Zeile*** werden den Ausgabeprozess relevante zusätzliche Informationen wie z. B. „Job wird sektioniert" angezeigt.

Vorschau

Die ***Vorschau***-Schaltfläche öffnet die ***Ausgabe***-Vorschau.

Ausgabe

Die ***Ausgabe***-Schaltfläche übergibt die Daten direkt an den ***Plot-Manager*** und an die angeschlossene Maschine aus.

Auslesen

Die ***Auslesen***-Schaltfläche liefert bei allen angeschlossenen Geräten die Höhe des plotbaren Bereiches zurück, wenn ein entsprechender Befehl für die Maschine in der Firmware vorgesehen ist. Bei Geräten die diese Option nicht bieten wird kein Wert bzw. Null zurückgeliefert.

Probefahrt

Wird die ***Probefahrt***-Schaltfläche aktiviert, fährt das angeschlossene Gerät mit gehobenem Werkzeugkopf den Entgitterrahmen ab. Dies geschieht auch dann, wenn die Option „Entgitterrahmen" nicht aktiviert wurde.

4.4.1.3.3 Farbseparation beim Schneiden

Jede der im Entwurf verwendeten Layerfarben taucht in der ***Objekte***-Liste wieder auf, mit der Ziffer, die jeden Farblayer eindeutig identifizierbar macht. Zusätzlich erscheinen in diesem Listenfeld *zwei horizontale Farbbalken. N*achdem die Daten eines Farblayers übergeben wurden, erscheint im Infobereich der Windows-Statusleiste das ***Plot-Manager-***Icon ( ).

Ein Doppelklick auf dieses Icon aktiviert die Plot-Manager ***Job-Kontrolle***. Wird der Mauscursor auf dem Icon positioniert und die rechte Maustaste betätigt, erscheint ein Popup-Menü, in welchem der Plot-Manager beendet werden oder die Programm-***Version*** angezeigt werden kann. In der ***Layerauswahl*** tauchen die noch nicht verarbeiteten Farblayer in der Reihenfolge auf, in der Sie ausgewählt wurden. Die Reihenfolge im Stapel kann jederzeit geändert werden.

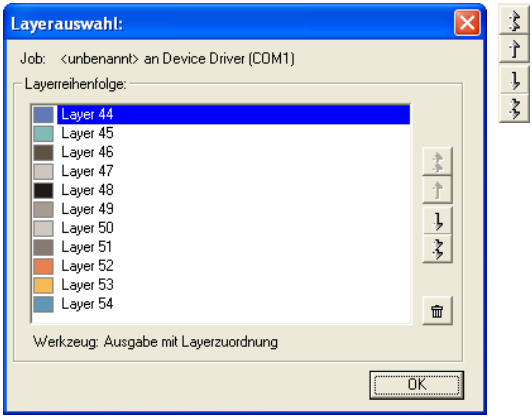


Abb. 4.4-12: Festlegen der Reihenfolge, in der die einzelnen Farblayer abgearbeitet werden, durch Hoch-Runter-Schaltflächen

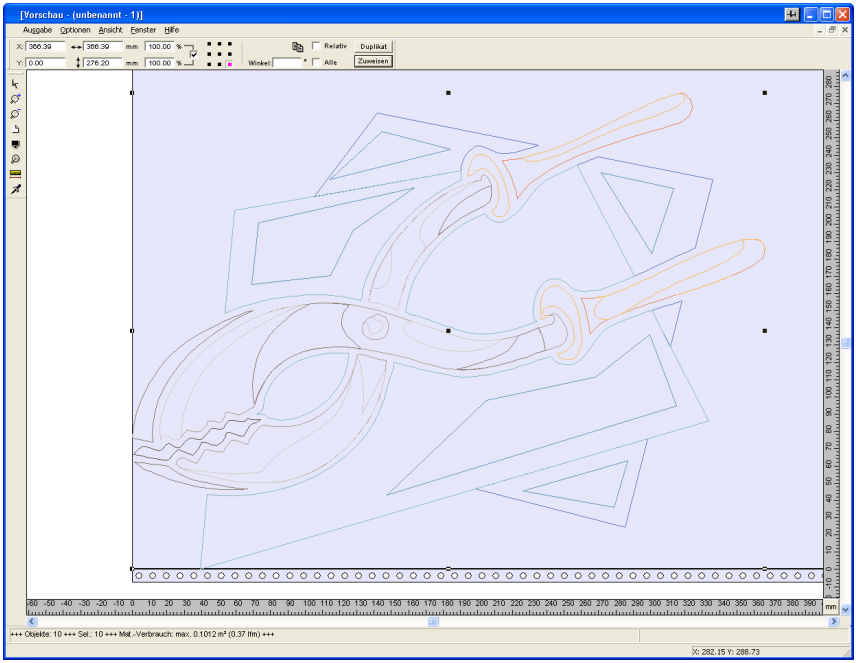
Die Reihenfolge wird mit den ***Hoch-Runter***-Schaltflächen definiert. Nicht benötigte Layerfarben werden mit der -Schaltfläche aus der Liste entfernt.

*Tipp: Verwenden Sie zum farbseparierten Schneiden die **Passermarken** aus dem **Zeichnen**-Werkzeug. Passermarken werden unabhängig von der verwendeten Farbe an der gleichen Stelle auf der Folie geschnitten.*

4.4.1.4 Die Ausgabe-Vorschau

Die ***Ausgabe-Vorschau*** wird automatisch gestartet, wenn Sie die ***Vorschau***-Schaltfläche im ***Ausgabe***-Dialog betätigen.

Schließen der ***Ausgabe***-Vorschau und Rückkehr auf die Arbeitsfläche von CoCut **ESC**


[Vorschau - (unbenannt - 1)]
Ausgabe Optionen Ansicht Fenster Hilfe
Duplikat
Zuweisen
+++ Objekte: 10 +++ Sel.: 10 +++ Mat.-Verbrauch: max. 0.1012 m² (0.37 lfm) +++
Abb. 4.4-13: Ausgabe-Vorschau mit Toolbars, Statuszeile und Ausgabe-Objekten

In der Statuszeile der Schneidevorschau werden die folgenden Informationen angezeigt: ***Umriss***, ***Füllung***, ***Breite*** und ***Höhe***, ***Gruppe*** oder ***Kombination***, der ***max. Folienverbrauch*** in Quadratmeter und laufendem Meter (lfm), sowie ausgewählte ***Objekteigenschaften***. Wird das ***Ausgabe***-Menü aktiviert, werden die Daten an das Ausgabegerät übergeben.

Hinweis: Liegt der zu schneidende Job links, unter- oder oberhalb der Material- bzw. Tischvorschau und das ***Ausgabe****-Menü wird aktiviert, werden Sie automatisch darauf hingewiesen, dass die zu schneidenden Objekte außerhalb des Ausgabebereichs liegen.*

Detaillierte Beschreibung:
siehe Kapitel 7.6: Die *Vorschau Werkzeuge*-Toolbar
siehe Kapitel 7.7: Die *Vorschau Objekt Parameter*-Toolbar

Folienoptimierung

Der Materialverbrauch kann durch das Modul ***Folienoptimierung*** reduziert werden.

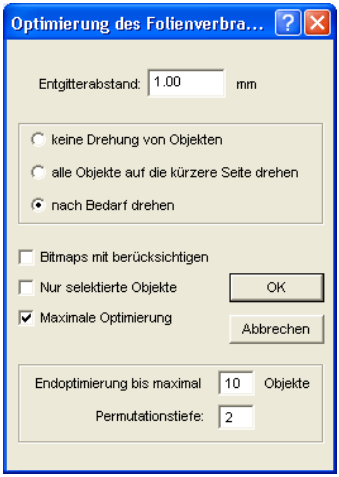


Abb. 4.4-14: Parameter-Dialog für die Materialoptimierung

Die ***Folienoptimierung*** sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf dem Material einnehmen.

Hinweis: Gruppen und Kombinationen werden als je ein Optimierungsobjekt betrachtet. Wenn das nicht gewünscht ist, müssen zuvor die Gruppierungen gebrochen und die Kombinationen aufgelöst werden.

Die folgenden Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Entgitterabstand

In diesem Feld kann der gewünschte Abstand zwischen den Optimierungsobjekten, der so genannte ***Entgitterabstand***, eingetragen werden.

Alle Objekte auf die kürzere Seite drehen

Alle Objekte werden so gedreht, dass die kürzere Seite unten ist.

Bei Bedarf drehen

Während der Optimierung werden die Objekte so gedreht, wie sie möglichst Platz sparend angeordnet werden können.

Bitmaps mit berücksichtigen

Ist diese Option aktiviert werden Bitmaps und Gruppen in denen Bitmaps enthalten sind ebenfalls optimiert.

Nur selektierte Objekte

Es werden nur die ausgewählten Objekte berücksichtigt. Mit dieser Option kann z. B. layerweise (nach Farben) optimiert werden.

Maximale Optimierung

Wird diese Option aktiviert, werden zwei weitere Felder im Folienoptimierung-Dialog eingeblendet. Die Option ***Maximale Optimierung*** berechnet alle Kombinationsmöglichkeiten, die sich aus den Feldern ***Endoptimierung bis maximal ... Objekte*** und ***Permutationstiefe*** ergeben. Die Berechnung kann, abhängig von der Größe der hier eingestellten Werte, sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, da alle Kombinationsmöglichkeiten, die sich aus beiden Werten ergeben berechnet und verglichen werden. Deshalb sollten in der Regel nicht mehr als ca. 20-30 Objekte mit einer Permutationstiefe von maximal 5 eingestellt werden.

Hinweis: Eine Optimierung führt immer zur Drehung eines oder mehrere Objekte.

4.4.1.4.1 Entgitterlinien

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.

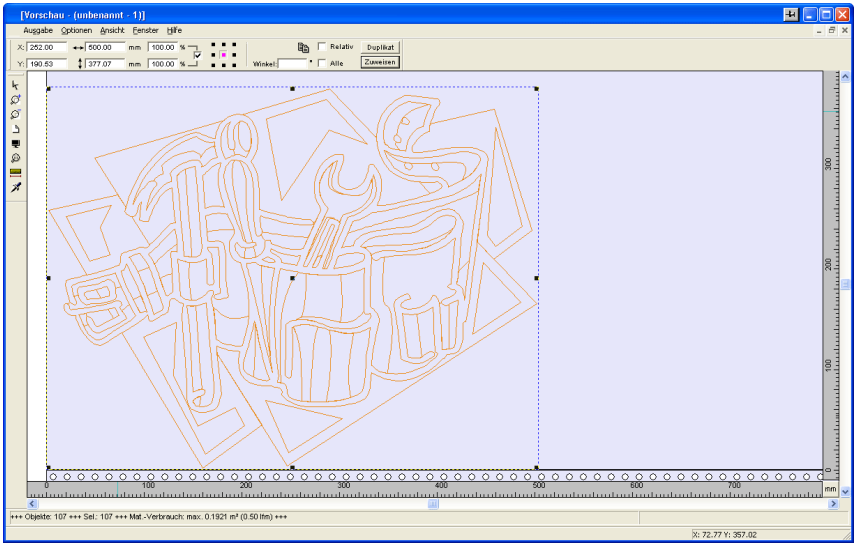


Abb. 4.4-15: Ausgabe-Job mit Entgitterrahmen (blau gestrichelte Linie) ohne Entgitterlinien

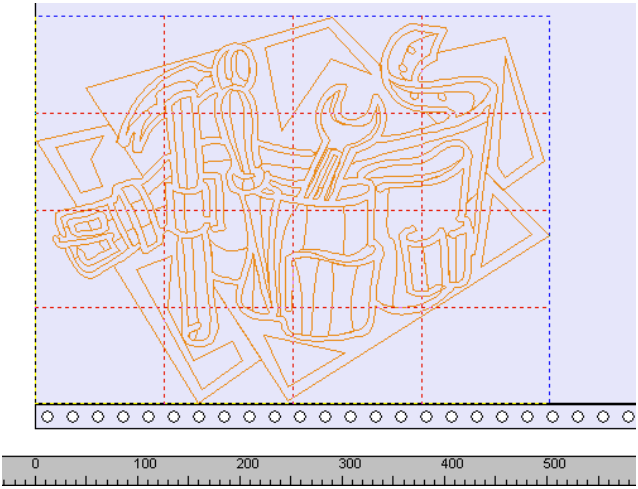


Abb. 4.4-16: Beispiel mit 3 horizontalen und 3 vertikalen Entgitterlinien (rot gestrichelte Linie)

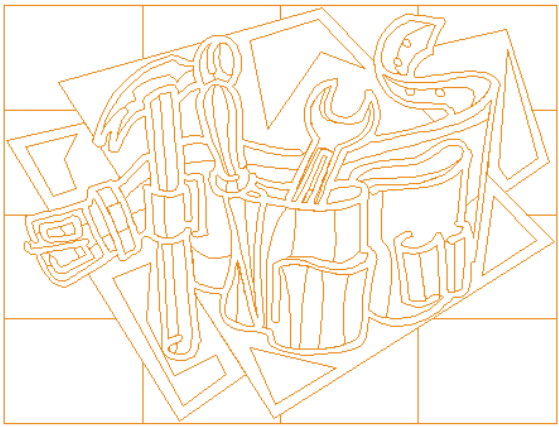


Abb. 4.4-17: Ergebnis der Ausgabe mit Entgitterlinien - Objekte nicht! durchgeschnitten

In der ***Ausgabe-Vorschau*** gibt es drei Möglichkeiten horizontale und vertikale ***Entgitterlinien*** einzufügen.

Hinweis: Entgitterlinien können nur eingefügt werden, wenn die Option ***Entgitterrahmen*** *im* ***Ausgabe-Dialog*** *aktiviert wurde.*

1. Manuell

Positionieren Sie den Mauscursor auf den um die Objekte *blau gestrichelt* gezeichneten Entgitterrahmen. Der Mauscursor wandelt sich in einen Doppelpfeil. Ziehen Sie jetzt eine

horizontale oder vertikale Entgitterlinie an die Position an der segmentiert werden soll. Wiederholen Sie den Vorgang so lange, bis Sie alle erforderlichen Entgitterlinien eingefügt haben.

2. Über das *Optionen*-Menü

Öffnen Sie das ***Optionen***-Menü und aktivieren Sie hier den Menüpunkt ***Horizontale Entgitterlinien*** oder ***Vertikale Entgitterlinien***.

Die erste Entgitterlinie wird in der Hälfte der zu schneidenden Objekte eingefügt. Der zweite Aufruf der Funktion halbiert die beiden Hälften in zwei weitere Hälften und so weiter.

3. Über die Kurzbefehle h oder v

Ein „**h**" oder „**v**" direkt über die Tastatur eingegeben erzeugt die entsprechenden Entgitterlinien - wie in Punkt 2 beschrieben.

Tipp: Einzelne Objekte können über das rechte Mausmenü zusätzlich mit einem separaten Entgitterrahmen versehen werden.

4.4.1.4.2 Job-Sektionierung

Unter Sektionierung versteht man die Aufteilung eines Jobs in so viele Teilstücke (Sektionen), wie benötigt werden, um den vollständigen Job auszugeben.

Ist der auszugebende Job größer als die eingestellte oder die verfügbare Ausgabebreite (***Ausgabe***-Dialog, Feld ***Breite des Materials***) des Ausgabegerätes, wird im Infobereich des ***Ausgabe***-Dialoges der Hinweis „***Job wird sektioniert***" eingeblendet.

Hinweis: Die Begriffe ***Sektionierung*** und ***Segmentierung*** werden synonym gebraucht.

Das Aktivieren des ***Ausgabe***-Menüs öffnet dann **vor** der Übergabe an das Gerät den folgenden Dialog:

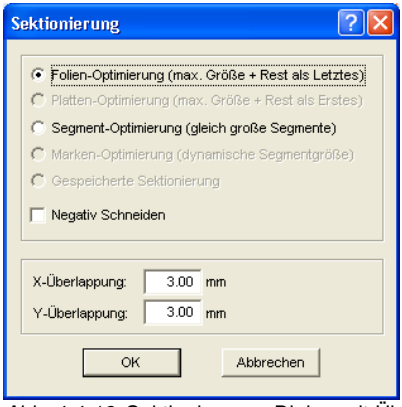


Abb. 4.4-18: Sektionierungs-Dialog mit Überlappungswert von 3 mm

Folien-Optimierung (max. Größe + Rest als Letztes)

Folien-Optimierung… veranlasst CoCut Segmente in der maximal zulässigen Größe zu erzeugen. Die Größe des letzten Segmentes unterscheidet sich in der Regel von den anderen

Platten-Optimierung (max. Größe + Rest als Erstes)

Nur aktiv bei Tischplottern. Würde das letzte Segment auch zuletzt geschnitten, würde die Platte nicht bis zu Ende verarbeitet werden könne. Deshalb wird der Rest als Erstes geschnitten, damit bis zuletzt die Platte auf dem Tisch aufliegt.

Segment-Optimierung (gleich große Segmente)

Wird die Option **Segment-Optimierung** aktiviert, werden immer *gleich große* Segmente erzeugt.

Marken-Optimierung (dynamische Segmentgröße)

Diese Option ist bei CoCut standardmäßig aktiviert, wenn ***Videomarken*** im Job vorhanden sind. Der obige Dialog wird übergangen und die Vorschau der dynamischen Segmente wird angezeigt. Der Sinn dieser Optimierung liegt darin, dass immer mindestens 3 Videomarken erforderlich sind. Je nach Lage der Videomarken „sucht" CoCut bis zu 30% neben der Segmentlinie, ob sich dort eine Videomarke befindet. Wenn ja wird das Segment entsprechend ***dynamisch*** angepasst.

Gespeicherte Sektionierung

Die zuletzt benutzte Einstellung wird automatisch gespeichert. Beim Erneuten Laden des Jobs kann auf diese Sektionierung zurückgegriffen werden.

Negativ Schneiden

Die Option ***Negativ Schneiden*** gibt an, dass die Objekte als „Negativ“ geschnitten werden, z. B. für die Verwendung als Vorlage für den Siebdruck.

X-Überlappung und Y-Überlappung

Segmentierung mit Überlappung - In den Feldern ***X- und Y-Überlappung*** kann angegeben werden, wie weit sich die Segmente überlappen sollen. Die Vektoren werden an den Trennpunkten entsprechend verlängert.

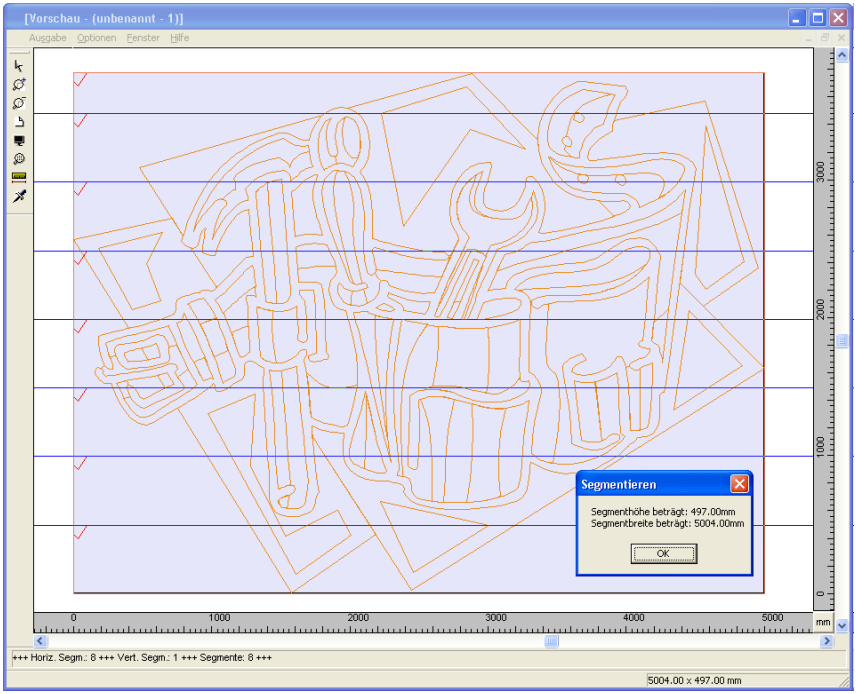


Abb. 4.4-19: Folien-Optimierung in der Sektionierungs-Vorschau mit 8 Segmenten und Segmentgrößen-Info

An- und Abwahl der Segmente

An- und Abwahl der Segmente geschieht durch Klick in das Segment. Das rote Häkchen ✓ zeigt an welches Segment aktiv ist und ausgeben wird.

Ändern der vorgeschlagenen Sektionierung

Sie ändern die Sektionierung, indem Sie die blau gezeichneten Sektionierungslinien anklicken und mit der Maus auf die gewünschte Position verschieben. Falls notwendig, fügt CoCut automatisch neue Sektionen ein.

In der Statuszeile der Segmentierungs-Vorschau wird die Größe des zu schneidenden Jobs in X- und Y-Richtung, sowie die Anzahl der Segmente angezeigt.

5 Referenzteil

Die Menüpunkte in chronologischer Ordnung:

5.1 Das *Datei*-Menü

5.1.1 Der *Neu*…-Befehl

Mit dem ***Neu***-Befehl wird ein neuer Job eröffnet. **STRG+N**

5.1.2 Der *Öffnen*…-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im CoCut JOB-Format auf Ihrer Festplatte oder auf einem anderen Datenträger abgelegt wurden, auf den aktuellen Bildschirm/Desktop gebracht. Sie können diese Datei weiter bearbeiten. Jobs können, nach Sicherheitsabfrage, gelöscht werden. **STRG+L**

5.1.3 Der *Speichern*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie den aktuellen Job ab. Ist der entsprechende Job schon einmal abgespeichert worden, so werden der angegebene Dateiname und das Verzeichnis beibehalten. Die alte Version des Jobs wird überschrieben, so dass die alte Form nicht wieder hergestellt werden kann. **STRG+S**
Haben Sie einen neuen Job erstellt, der zuvor noch nicht gespeichert wurde, dann geht das Programm, wenn Sie den ***Speichern***-Befehl im ***Datei***-Menü angeklickt haben, automatisch zum Befehl ***Speichern unter…*** über.
Es wird zuerst der ***Job-Info***-Dialog geöffnet, in dem Sie weitere Informationen zum Job eingeben können. Danach wird der eigentliche Dialog zum Speichern Ihres Jobs geöffnet und Sie werden aufgefordert, Dateinamen und Verzeichnis anzugeben.

5.1.4 Der *Speichern unter*…-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie einen neuen Job unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein zu wählendes Verzeichnis. Dieser Befehl dient auch zur Änderung des Dateinamens und / oder Verzeichnisses bereits bestehender Dateien. Wollen Sie zum Beispiel einen Job, der auf einem älteren aufgebaut ist, abspeichern, ohne dass Ihnen die alte Fassung verloren geht, dann wählen Sie den Befehl ***Speichern unter...*** und Sie können den neuen Job unter einem anderen Namen in ein neues Verzeichnis, falls Sie es wünschen, abspeichern. **UMSCH+ STRG+S**

Der Befehl ***Speichern unter...*** ist auch zu wählen, wenn Sie den aktuellen Job auf einen externen Datenträger speichern wollen. Wählen Sie dazu das entsprechende Laufwerk aus.

5.1.5 Der *Online-Service…*-Befehl

Mit diesem Befehl wird die Web-Site von EUROSYSTEMS S.à.r.l. (www.eurosystems.lu) aufgerufen.

5.1.6 Der *Importieren*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die nicht im CoCut JOB-Format abgespeichert worden sind, übernommen.

STRG+I

5.1.7 Der *Ausgeben…*-Befehl

Mit diesem Befehl rufen Sie das Ausgabe-Modul zum Schneiden, Zeichnen, Fräsen auf.

S

5.1.8 Der *Ende*-Befehl

Hiermit beenden Sie CoCut und kehren zum Windows-Desktop zurück. Haben Sie den soeben in Bearbeitung befindlichen Job noch nicht gesichert, dann werden Sie gefragt, ob Sie dies nun vornehmen wollen.

STRG+Q

5.1.9 Die *Job-Historie*

Die Job-Historie Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Jobs ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des ***Datei***-Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Jobs. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Job-Namen.
Anschließend wird die ausgewählte Datei auf die Arbeitsfläche geladen.

5.2 Das *Bearbeiten*-Menü

5.2.1 Der *Rückgängig*-Befehl

F5

Mit diesem Befehl ist es möglich zuletzt durchgeführte Operationen und Funktionen wieder rückgängig zu machen. Die Standard-Einstellung ist 5 Schritte. Dieser Standardwert kann über das ***Einstellungen-*** Menü, Menüeintrag ***Grundeinstellungen/Diverse*** und hier ***Anzahl rückgängig*** verändert werden. Der Maximalwert beträgt 100 Schritte.

Hinweis: Diese Einstellung kann nur bei einer neuen Datei (Datei-Menü, Menüpunkt Neu) geändert werden!

5.2.2 Der *Wiederherstellen*-Befehl

F6

Dieser Befehl ist der Umkehrbefehl zu Rückgängig. Er stellt den Zustand wieder her, der **vor** dem Rückgängigmachen vorhanden war.

5.2.3 Der *Ausschneiden*-Befehl

STRG+X

Mit diesem Befehl werden Objekte in die Windows Zwischenablage kopiert und von der Arbeitsfläche gelöscht. Über die Zwischenablage können Objekte an einer anderen Stelle oder in einem anderen Programm eingefügt werden.

Hinweis: Für den Transport Ihrer Daten können Sie auch den Exportieren-Befehl benutzen. Dies ist immer dann erforderlich, wenn Ihre Daten auf einen anderen Rechner übertragen werden sollen.

5.2.4 Der *Kopieren*-Befehl

STRG+C

Mit diesem Befehl werden markierte Objekte in die Zwischenablage kopiert, ohne dass sie von der Arbeitsfläche gelöscht werden.

5.2.5 Der *Einfügen*-Befehl

STRG+V

Dieser Befehl fügt Grafiken und Objekte aus der Zwischenablage in Ihren Job ein. Der Mauszeiger wandelt sich in einen rechten Winkel in dem *Insert* (engl. einfügen) steht.

Zeigen Sie nun mit der Spitze des rechten Winkels auf den Punkt auf Ihrer Arbeitsfläche, an dem die Grafik oder das Objekt eingefügt werden soll.

5.2.6 Der *Inhalte einfügen…*-Befehl

Über diesen Menüpunkt können „Bilder” über die Zwischenablage nach CoCut importiert werden.

Hinweis: Werden in CoCut Objekte kopiert ist dieser Menüpunkt nicht aktiv.

5.2.7 Der *Alles Markieren*-Befehl

STRG+A

Mittels dieses Befehls werden alle Objekte des aktiven Jobs, d. h. alle Objekte auf der Arbeitsfläche, aber auch alle außerhalb der Arbeitsfläche liegenden Objekte, markiert. Diese selektierten Objekte können anschließend gruppiert, kombiniert oder verschoben werden.

5.2.8 Der *Selektion umkehren*-Befehl

UMSCH+E

Mit diesem Befehl werden alle Objekte markiert, die vorher nicht markiert waren. Bereits markierte Objekte sind danach nicht mehr markiert.

5.2.9 Der *Mehrfach-Kopien...*-Befehl

Dieser Befehl dient dem Anlegen von beliebig vielen Objektkopien (Nutzen) auf der Arbeitsfläche. Anzahl, Abstand, u. v. m. kann in dem Dialog eingestellt werden.

Detaillierte Beschreibung: **siehe Kapitel 7.3: Die *Objekt-Parameter*-Toolbar**

5.3 Das *Objekt*-Menü

5.3.1 Der *Achswechsel*-Befehl

A

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
Diese Option benötigen Sie regelmäßig dann, wenn Sie Ihre Objekte schnell an die Laufrichtung der Folie anpassen wollen, ohne den Weg über die ***Rotieren***-Funktion zu gehen.

5.3.2 Der *Achswechsel mit Blatt*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte **und** die Arbeitsfläche um 90° gegen den Uhrzeigersinn. **UMSCH+A**

5.3.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

X

Das ausgewählte Objekt wird an der Horizontalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, dann wird der Mittelpunkt der virtuellen Markierungsbox, deren Rand durch die 8 schwarzen Punkte begrenzt wird, mit der dazugehörigen Horizontalen als Spiegelachse genommen. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt.

5.3.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

Y

Das ausgewählte Objekt wird an der Vertikalen an seinem Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, so wird der Mittelpunkt der Markierungsbox mit der dazugehörigen Vertikalen als Spiegelachse verwendet. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt.

5.3.5 Der *Löschen*-Befehl

ENTF

Auf Ihrer Tastatur finden Sie eine Taste, die - handelt es sich um eine deutsche Tastatur - mit ENTF oder bei einer englischen Tastatur mit DEL beschriftet ist. Sie führt den ***Löschen***-Befehl aus. Um mit diesem Befehl Objekte aus einer Grafik zu entfernen, müssen diese markiert sein.

5.3.6 Der *An X-Achse spiegeln*-Befehl

Alle selektierten Objekte werden an der sichtbaren **X-Koordinatenachse** gespiegelt. **UMSCH + X**

5.3.7 Der *An Y-Achse spiegeln*-Befehl

Alle selektierten Objekte werden an der sichtbaren **Y-Koordinatenachse** gespiegelt. **UMSCH + Y**

5.3.8 Der *Duplizieren*-Befehl

STRG+D

Um diesen Befehl anzuwenden, muss das zu duplizierende Objekt vorher markiert werden. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste den ***Duplizieren***-Befehl an oder aktivieren Sie ihn über den Hotkey. Die markierten Objekte werden nun verdoppelt.

Die Positionierung erfolgt gemäß den Werten, die Sie im ***Einstellungen-***Menü, Menüpunkt ***Grundeinstellungen/Diverse*** eingegeben haben.

Hinweis: Sie können ein Objekt auch duplizieren, indem Sie es zuerst markieren, bei gedrückter linker Maustaste verschieben, und dann an der Position an der das Duplikat erzeugt werden soll, die rechte Maustaste einmal drücken. Die Verschiebewerte werden bei diesem Verfahren automatisch eingetragen.

5.3.9 Der *Gruppieren*-Befehl

STRG+G

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, mehrere Objekte in einer Gruppe zusammenzufassen, um sie dann gemeinsam zu bearbeiten. Dies kann z. B. dann sinnvoll sein, wenn Sie mehrere Objekte verschieben wollen, ohne deren Position zueinander zu verändern. Dazu markieren Sie zunächst alle Objekte, die sie gemeinsam verschieben möchten, wählen den ***Gruppieren***-Befehl und verschieben anschließend die neu gebildete Gruppe an die gewünschte Stelle. Es ist jetzt nicht mehr möglich, die einzelnen Objekte aus denen sich die Gruppe zusammensetzt, unabhängig von einander zu verändern.

Um dies wieder möglich zu machen, muss mit dem ***Gruppierung brechen-***Befehl die Gruppierung wieder aufgehoben werden.

Hinweis: Gruppierte Objekte können nicht mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug bearbeitet werden. Die Gruppierung muss vorher gebrochen werden. Um die gruppierten Objekte von den nicht gruppierten zu unterscheiden, werden sie blau gestrichelt gezeichnet.

5.3.10 Der *Gruppierung brechen*-Befehl

STRG+B

Diesen Befehl benutzt man um eine Gruppe von Objekten wieder in einzelne Objekte aufzuspalten. Jedes Objekt kann anschließend wieder einzeln bearbeitet werden.

5.3.11 Der *Kombinieren*-Befehl

UMSCH+K

Dieser Befehl fasst wie das Gruppieren mehrere Objekte zu einem zusammen. Der Unterschied zum ***Gruppieren***-Befehl besteht darin, dass nun die gewählten Objekte nicht mehr als einzelne isoliert nebeneinander

stehende Objekte betrachtet werden.
Lassen Sie uns diese Tatsache an einem Beispiel noch einmal verdeutlichen.
Sie haben zwei unterschiedlich große Quadrate erzeugt, von denen das Kleinere im Großen vollständig enthalten ist. Um zu erreichen, dass im Vollfarbenmodus die Fläche des kleineren Quadrats durchsichtig erscheint, kombinieren Sie die beiden Quadrate, nachdem Sie diese vorher markiert haben. Das Größere der beiden wird nun als Außenkante interpretiert und das Kleinere als Innenkante. Der Bereich zwischen den beiden Kanten wird mit der in der Layerbox angewählten Farbe gefüllt. In der Mitte verbleibt ein Loch in der Größe des kleineren Quadrats.

5.3.12 Der *Kombination auflösen*-Befehl

Mit diesem Befehl lösen Sie eine Kombination wieder auf. Das Programm behandelt die Kombinationsobjekte danach wieder als Einzelobjekte.

UMSCH+L

5.3.13 Der *Ausrichten…*-Befehl

R

Mit dieser Funktion werden markierte Objekte ausgerichtet. Sie können Objekte sowohl horizontal als auch vertikal ausrichten. Dabei werden die Objekte so angeordnet, dass Sie entweder zentriert oder aber an der gewünschten Seite ausgerichtet werden.
Zusätzlich können die Objekte im gleichen Abstand angeordnet werden, so dass ein gleichmäßiges Erscheinungsbild erreicht wird. Ebenso ist es möglich, alle Objekte sowohl horizontal als auch vertikal auf der Arbeitsfläche zu zentrieren.

Hinweis: Diese Option ist nur dann aktivierbar, wenn Sie mindestens zwei Objekte markiert haben.

5.3.14 Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

STRG+F10

Dieser Befehl öffnet die Objekt Sortierungs-Funktion, mit der die Ausgabe-Reihenfolge und Drehrichtung der Objekte festgelegt werden kann. Die Sortierung kann layerabhängig oder -unabhängig durchgeführt werden. Ebenso kann die Vorzugsrichtung der Sortierung festgelegt werden.
In einem Vorschaufenster wird die Ausgabe der Objekte grafisch simuliert; hier können auch die Verfahrwege des Werkzeugkopfes skizziert werden. Die Simulation kann beliebig oft durchgeführt werden, ohne dass die Originalobjekte verändert werden.

5.3.15 Der *Entgitterrahmen*-Befehl

Dieser Befehl fügt erzeugt einen Entgitterrahmen um ein oder mehrere selektierte Objekte. Ein Entgitterrahmen erleichert das Auslösen der Folie vom Träger.

5.4 Das *Ansicht*-Menü

5.4.1 Der *Vergrößern*-Befehl

+(Num)
oder
F2

Wählen Sie diese Funktion aus, so ändert sich der Mauszeiger in eine Lupe mit einem Pluszeichen im Innern. Sie können jetzt mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einen Bereich auswählen, der gezoomt werden soll. Der ausgewählte Bereich wird anschließend im Programmfenster maximal vergrößert dargestellt.

Hinweis: Ein Piepton des Rechnerlautsprechers informiert Sie darüber, dass die maximale Zoomstufe erreicht ist.

5.4.2 Der *Verkleinern*-Befehl

-(Num)
oder
F3

Diese Funktion verkleinert Arbeitsfläche schrittweise. Wurde zuvor mehrfach vergrößert, dann werden die einzelnen Zoomschritte rückwärts durchgeführt.

5.4.3 Der *Ganze Seite*-Befehl

B

Wählen Sie diese Funktion aus, damit die gesamte zur Verfügung stehende Arbeitsfläche angezeigt wird.

5.4.4 Der *Alles zeigen*-Befehl

F4

Diese Funktion verändert die Darstellung der Vektorzeichnung so, dass alle Objekte in dem Programmfenster zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung der Grafik handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Hinweis: Halten Sie während des Aufrufs dieses Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte maximal gezoomt.

5.4.5 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

UMSCH+F4

Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die auf der Arbeitsfläche markierten Objekte größtmöglich dargestellt.

5.4.6 Der *Ganz nach vorne setzen*-Befehl

STRG+O

Haben Sie mehrere Objekte übereinander angeordnet, ermöglichen Ihnen die folgenden Befehle die Lage der Objekte zueinander zu verändern.
Mit dem ***Ganz nach vorne***-Befehl wird das markierte Objekt an die oberste Stelle, auf die anderen Objekte drauf, gelegt.

5.4.7 Der *Ganz nach hinten setzen*-Befehl

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt unter bzw. hinter alle anderen Objekte.

STRG+U

5.4.8 Der *Eins nach vorne setzen*-Befehl

Dieser Befehl setzt das markierte Objekt in der Ansicht weiter nach vorne.

Bild hoch

5.4.9 Der *Eins nach hinten setzen*-Befehl

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt weiter nach unten und damit in der Ansicht nach hinten.

Bild runter

5.4.10 Der *Reihenfolge umkehren*-Befehl

Die Reihenfolge der Objekte im Stapel wird umgekehrt. Was oben lag liegt anschließend unten und umgekehrt. Das gilt auch für alle dazwischenliegenden Objekte.

 U

5.4.11 Der *Reihenfolge ändern*-Befehl

Mit diesem Befehl können Sie die Reihenfolge der Ansicht der Objekte interaktiv verändern, in dem Sie die Objekte nacheinander, in der gewünschten Reihenfolge, anklicken.

UMSCH+R

5.4.12 Der *Umrissmodus*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die Ansicht der Arbeitsfläche in den Umrissmodus, d. h. es werden nur die Konturen der Objekte angezeigt.

F9

5.4.13 Der *Erweiterte Darstellung*-Befehl

Dieser Befehl sorgt dafür, dass die möglichst beste Objektdarstellung (geglättete Konturen) erzeugt wird.

UMSCH+F9

Hinweis: Er verlangsamt die Verarbeitungsgeschwindigkeit und sollte deshalb nur zur Endkontrolle oder Präsentation verwendet werden

5.4.14 Der *Immer im Vordergrund*-Befehl

Das CoCut-Fenster bleibt immer im Vordergrund.

STRG+Y

Hinweis: Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn das CoCut-Fenster sich im Teilbildmodus befindet.

5.4.15 Der *Fenster aktualisieren*-Befehl

Mit dieser Funktion wird der Inhalt des sichtbaren Fensters neu aufgebaut, ohne etwas an der Größe oder dem gewählten Ausschnitt zu ändern.

STRG+W

Hinweis: Benutzen Sie diesen Befehl dann, wenn Objekte auf dem Bildschirm sichtbar sind, die nicht mit der Zeigefunktion angewählt werden können oder Darstellungsfehler anderen Art auftreten.

5.5 Das *Werkzeuge*-Menü

5.5.1 Die *Optimierung*…-Funktion

Die Optimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz bei der Ausgabe einnehmen. Durch Drehung oder nicht Drehung von Objekten wird dafür gesorgt, dass der Materialverbrauch verringert werden kann.

5.6 Das *Einstellungen*-Menü

5.6.1 Das *Grundeinstellungen*-Menü

5.6.1.1 Das *Diverse…*-Setup

Folgende **Standardvorgaben** sind einstellbar: **STRG+J**

5.6.1.1.0.1 Duplizierwerte

X-Abstand

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in X-Richtung).

Y-Abstand

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in Y-Richtung).

5.6.1.1.0.2 Objekte verschieben

X-Schrittweite

Gibt den Betrag an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt bzw. verschoben werden.

Y-Schrittweite

Gibt den Betrag in Y-Richtung an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt bzw. verschoben werden.

Hinweis: Halten Sie die UMSCHALT-Taste während der Bewegung gedrückt, so wird der Betrag der Verschiebung auf ein Zehntel reduziert. Halten Sie die UMSCHALT+STRG-Taste gedrückt, beträgt die Verschiebung ein Hundertstel der eingestellten Schrittweite.

Abfrage „Strichstärken/Farbverläufe wandeln?" vor Ausgabe

Diese Option schaltet die Abfrage, die vor der Übergabe an den Plot-Manager nachfragt, ob Strichstärken und/oder Farbverläufe gewandelt werden sollen, ein oder aus.

5.6.1.1.0.3 Rückgängig-Funktion

Max. Anzahl Rückgängig-Schritte

Bezieht sich auf die Rückgängig-Funktion im ***Bearbeiten***-Menü.

Hinweis: Diese Option ist nur einstellbar, wenn kein Job geladen ist.

Kein Undo/Redo für Bitmaps größer als ... MB

Für Bitmaps, die größer sind als der in diesem Feld eingetragene Wert, wird die Undo/Redo-Funktion (Rückgängig/Wiederherstellen) automatisch **abgeschaltet,** d. h. dass Operationen an diesen Bitmaps nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Vorteil: Zeitersparnis

Grund: Der Zeitaufwand (Rechenaufwand) wird für Bitmaps ab einer bestimmten Größe zu hoch, denn für jeden Undo/Redo-Schritt muss eine Kopie des Originals (Ausgangszustand) angelegt werden.
Der Wert, der in diesem Feld eingetragen wird, sollte zwischen 5 - 10% des im Rechner verfügbaren Hauptspeichers (RAM) liegen.

Vor Drucken Undos löschen (max. Speicherausnutzung)

Die ***Vor Drucken Undos löschen-***Option löscht alle bis zu diesem Zeitpunkt durchgeführten Undos.

5.6.1.2 Das *Maus…*-Setup

STRG + rechte Maustaste belegt mit

Hier können Sie die Belegung der rechten Maustaste definieren. Öffnen Sie hierzu die Auswahlliste und wählen Sie den Befehl aus, der beim einmaligen Klicken mit der rechten Maustaste ausgeführt werden soll.

Verzögerung bei Mausklick

Diese Option erhöht die Anwahlsicherheit beim Selektieren von Objekten. Der Standardwert liegt bei 100; die Einheit ist Millisekunden. Je höher dieser Wert gewählt wird, umso länger dauert es bis das Objekt dem Mauscursor folgt. Ein versehentliches Verschieben der Objekte ist damit verringert.

Hinweis: Anwender, die noch nicht so sicher im Umgang mit der Mausbedienung sind, sollten diesen Wert erhöhen.

Tastenrad

Diese Optionen erleichtern das Navigieren auf dem CoCut Desktop bei Computer-Mäusen, die mit einem mittleren Tasten-Rad ausgestattet sind.

Zoom

Bei dieser Option wird - ausgehend von der Cursor-Position - beim Drehen des Mausrades die Arbeitsfläche vergrößert oder verkleinert: je nach Drehrichtung.

Scroll vert.(ikal)

Bei dieser Option wird - ausgehend von der Cursor-Position - beim Drehen des Mausrades die Arbeitsfläche vertikal oder horizontal (Rad+STRG-Taste)

verschoben. Je nach Drehrichtung geschieht die Verschiebung nach oben, unten oder rechts, links.

Hinweis: Die UMSCH-Taste wechselt zwischen Zoom- und Scroll-Modus!

Fenster automatisch scrollen

Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet und sorgt dafür, dass immer dann wenn ein Objekt mit Maus über den Rand der Arbeitsfläche bewegt wird, die Arbeitsfläche automatisch bewegt wird, scrollt.

5.6.1.3 Das *Geräte…*-Setup

Diese Kategorie der Grundeinstellungen erlaubt die Definition wichtiger Parameter für die Ausgabe auf dem Ausgabegerät. Die Default-Einstellungen korrelieren mit den Angaben im Ausgabedialog vor der Ausgabe der Jobdaten an das angeschlossene Gerät.

Aktuelles Ausgabegerät

Hier werden die aktuell angeschlossenen *Ausgabegeräte* gelistet, der T*reiber*name und die *Anschluss*-Schnittstelle, sowie der *Modus* und das *Material* aus der Materialdatenbank angezeigt.

Der …-Button ermöglicht das Neuanlegen, Ändern und Löschen der jeweiligen Voreinstellung.

Anschluss

Zeigt an, mit welcher Rechnerschnittstelle das Ausgabegerät verbunden ist.

Default-Einstellungen

Blattursprung beibehalten

Diese Option sorgt dafür, dass kein neuer Ursprung nach der Ausgabe eines Jobs, gesetzt wird. Die nachfolgende Ausgabe geschieht an den gleichen Koordinaten wie die vorhergehende

Stapelverarbeitung

Diese Option ermöglicht eine unterbrechungsfreie Ausgabe ohne Plot-Manager-Interaktion.

Nach Segment warten

Nach Segment warten gibt an, ob nach der Ausgabe eines geschnittenen Segmentes, der Plotter an dieser Stellung verharren soll. Diese Option wird typischerweise bei Flachbettgeräten, ohne eingebauten automatischen Folientransport benötigt.

Segment gibt dabei die maximal adressierbare Fläche an, die in einem Stück abgearbeitet werden kann.

Nach dem Segment wird die Folie von Hand an die richtige Stelle befördert.

Vor Ausgabe sortieren

Sortieren heißt, dass alle inneren Objekte vor den äußeren Objekten bearbeitet werden und dass eine Sortierung in x-Achsen-Richtung vorgenommen wird. Dieser Schalter sorgt dafür, dass die Folie möglichst wenig hin- und herbewegt wird, damit die Wiederholgenauigkeit so groß wie möglich bleibt. Diese Option wird insbesondere benötigt bei Plottern mit Griprollenantrieb oder beim Fräsen.
Die Ausgabegeschwindigkeit reduziert sich bei dieser Einstellung geringfügig.

Ausgabe in Datei

Diese Option leitet die Ausgabe der Daten nicht an das angeschlossene Gerät, sondern öffnet einen Dialog, in dem der Pfad und der Name einer Ausgabedatei angegeben werden kann, die auf die Festplatte gespeichert wird.

Automatisch auslesen

Diese Option kann dann aktiviert werden, wenn ein Gerät angeschlossen, „Online" und ein Auslesebefehl für dieses Gerät im Treiber vorhanden ist.

Nur Layer mit Werkzeug ausgeben

Diese Option sorgt dafür, dass nur Objekte ausgegeben werden, wo eine Werkzeugzuordnung zu einem Layer vorgenommen wurde.

Entgitterrahmen

Diese Option definiert, ob und in welchem Abstand ein Aushebe-/Entgitterrahmen um die Ausgabeobjekte geschnitten wird. Diese Option erleichtert das Entgittern von Folie.

Überlappung

Überlappung definiert die Überlagerung zweier Segmente. Dieser Wert sorgt z. B. für den Ausgleich der Schrumpfung, der bei Folien auftritt.

Kopienabstand

Kopienabstand definiert den Abstand von Kopien auf dem Ausgabemedium

Segmentabstand

Segmentabstand definiert die Entfernung zwischen einzelnen Segmenten eines Jobs.

Stapelabstand

Stapelabstand definiert, ob Kopien vertikal gestapelt werden sollen. Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander ausgegeben werden kann.

Hinweis: In der Ausgabe-Vorschau wird das erste Objekt „normal" angezeigt. Jedes weitere Objekt des Stapels wird mit einem schwarzen Viereck, das mit einem X gefüllt ist, dargestellt.

Keine Tooltips anzeigen

Diese Option sorgt dafür, dass im Ausgabedialog keine Tooltips angezeigt werden, die im Gerätetreiber eingetragen wurden.

5.6.1.4 Das *Filter*-Setup

Auswahl für Autoimport

Dieses Setup erlaubt es Ihnen, Suchpfade zum Importieren zu definieren, sowie den Dateinamen für den automatischen Import von Dateien (F12) zu wählen und ob die Datei nach dem Import zu löschen ist.

Der Autoimport funktioniert folgendermaßen:

Ist CoCut geladen und wird eine EPS-Datei in einem der angegebenen Suchpfade unter dem definierten Namen (z. B: CoCut) gespeichert, dann aktiviert dies automatisch CoCut und diese Datei wird direkt auf die Arbeitsfläche geladen.

Für den Import von Daten aus CorelDRAW, Illustrator, AutoCAD und Freehand ist ein automatischer Export Namens CoRUN implementiert.

siehe Kapitel 3.3: Autoexport - Skripte

Import-Vorschau abschalten für

Hier kann die Größe definiert werden, die Bitmap-Dateien (TIF, JPG, BMP, PCX, …) und/oder EPS-Dateien haben dürfen, damit sie in der Import-Vorschau angezeigt werden.

Grund: Bei ungewollter Auswahl einer großen Datei kann es zu unnötigen Wartezeiten kommen.

Beim DXF-, HPGL-Import

Objekte automatisch schließen

Falls aktiviert, werden beim Import die Vektorobjekte automatisch geschlossen bzw. verbunden, deren Abstand von Anfangs- und Endpunkt innerhalb der Schließtoleranz liegt.

Schließtoleranz

In einem Eingabefeld ist der Wert, für den max. Abstand von Anfangs- und Endpunkt, bis zu dem Objekte geschlossen bzw. verbunden werden, einzutragen.

Alle Layer

Ist diese Option aktiviert, werden beim automatischen Schließen alle Layer berücksichtigt, ansonsten nur die in der nebenstehenden Liste ausgewählten.

Objekte in gleichen Layern miteinander kombinieren

Ist diese Option aktiviert, werden beim DXF-/HPGL-Import alle geschlossenen Objekte kombiniert, die im gleichen Layer liegen.

Beim Export über Clipboard und Drag & Drop

Zusätzliches EPS-Format erzeugen

Ist diese Option aktiviert, wird beim Export über Clipboard oder Drag & Drop von den ausgewählten Objekten zusätzlich ein EPS-Format erzeugt.

Beim Import

Blattgröße an Objekte anpassen mit folgenden Abständen zum Blattrand

Ist diese Option aktiviert, wird beim Import das Arbeitsblatt an die importierten Objekte angepasst.
Beim Arbeiten mit CoCut werden alle Abstände zwischen Kopien anhand der Blattgröße berechnet.

Feste Objektgröße zuweisen

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem Objektattribut „*Feste Größe*" versehen. Somit ist Größenänderung deaktiviert

Feste Größe bei der Ausgabe

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem Objektattribut „*Feste Größe bei der Ausgabe*" versehen. Ist diese Option aktiv findet während der Ausgabe keine Größenkompensation statt. Die Objekte werden nach dem Einlesen der Marken lediglich platziert und rotiert.

Layer nach Namen trennen

Ist diese Option aktiviert, wird für jede Farbe, die einen noch nicht vorhandenen Layernamen
hat, ein neuer Layer angelegt. Dabei werden gleiche Layernamen in einen Layer gelegt.

Beim PDF-Export

Beim Export Job-Datei in PDF-Datei integrieren

Ist diese Option aktiviert, wird beim PDF-Export die Job-Datei aus dem aktiven Fenster in die PDF-Datei eingebunden.

Hinweis: Die Job-Datei kann dann beim PDF-Import getrennt geladen werden.

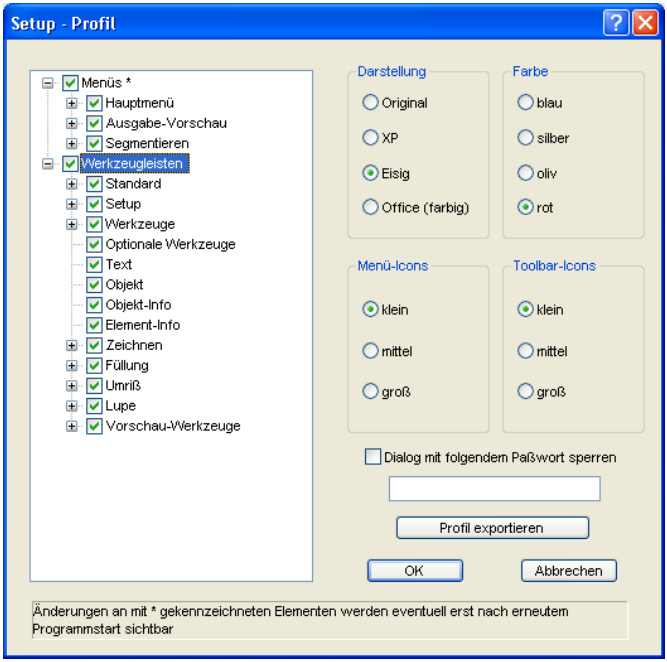
Beim Import keine Seitenauswahl

Ist diese Option aktiviert, wird beim PDF-Import die Seitenauswahl unterdrückt, d. h. der Seitenauswahl-Dialog wird übersprungen.

siehe Kapitel 4.3: Importieren

5.6.1.5 Das *Profil…*-Setup

Das *Profil*-Setup dient der Individualisierung der Oberfläche. Der Benutzer oder Administrator kann die CoCut-Oberfläche nach seinen Bedürfnissen einstellen bzw. auf das notwendige Maß reduzieren. Das so definierte Nutzerprofil kann exportiert und mit einem Passwortschutz auf andere lizenzierte Clients übertragen werden.



5.6.1.5.1 Darstellung

Folgende Optionen sind möglich: ***Original, XP, Eisig, Office (farbig)***. Die Veränderung wird direkt angezeigt.

5.6.1.5.2 Farbe

Folgende Optionen sind möglich: ***Blau, Silber, Oliv, Rot***. Die Veränderung wird direkt angezeigt.

5.6.1.5.3 Menü-Icons

Folgende Größen sind möglich: ***Klein, Mittel und Groß***. Eine Vorschau im linken Dialogbereich zeigt an, wie sich die Veränderung der Ansicht auswirkt.

5.6.1.5.4 Toolbar-Icons

Folgende Größen sind möglich: ***Klein, Mittel und Groß***. Eine Vorschau im linken Dialogbereich zeigt an, wie sich die Veränderung der Ansicht auswirkt.

5.6.1.5.5 Dialog mit folgendem Passwort sperren-Option

Wird hier ein Passwort vergeben, dann wird beim Aktivieren des ***Profil*-Menüeintrags** dieses Passwort abgefragt. Eine Änderung der Ansicht ist nur bei bekanntem Passwort möglich.

5.6.1.5.6 Profil exportieren-Schaltfläche

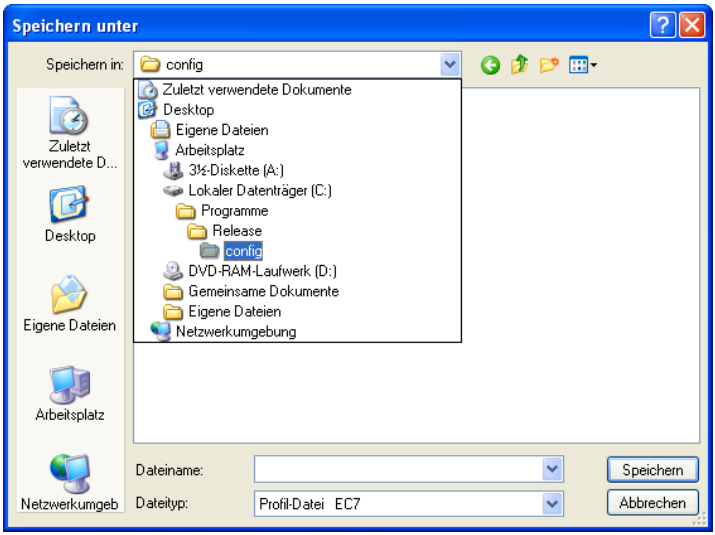


Abb. 5.6-1: Profil speichern-Dialog mit Standard-Speichern-Pfad

Das Aktivieren der ***Profil exportieren***-Schaltfläche erlaubt das Speichern von individuellen CoCut-Profilen. Die verwendete Dateiendung ist *.ec7. Standardmäßig wird die *.ec7-Datei im Ordner für die Anwendungsdaten abgelegt.

Hinweis: Werden versehentlich alle Menüs oder das Grundeinstellungen-Menü abgeschaltet, dann ist der Zugriff auf das Profil, bzw. die Profil-Datei über das Systemmenü möglich. Das Systemmenü wird aktiviert durch Klick auf das Anwendungslogo links neben dem Programmnamen in der Programmzeile des Anwendungsfensters.

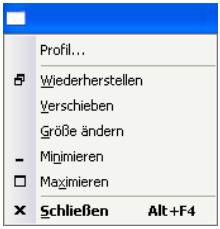


Abb. 5.6-2: Das Systemmenü mit *Profil…*-Untermenü

5.6.1.5.7 Statusbereich

Im Statusbereich werden Meldungen und Infos, die die Bedienung betreffen und näher erläutern, angezeigt.

5.6.2 Der *Arbeitsfläche…*-Befehl

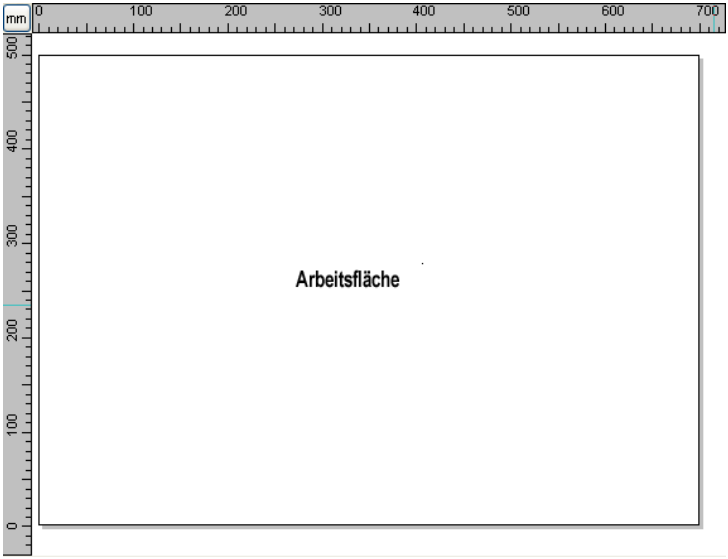


Abb. 5.6-3: Die Arbeitsfläche mit Schatten und Linealen

Hier können Sie die Größe und die Farbe Ihrer Arbeitsfläche neu bestimmen. Die Arbeitfläche wird als Blattrahmen mit einem grauen Schatten rechts und unten neben dem Rahmen (siehe Abbildung oben) dargestellt. Die Farbe der Arbeitsfläche ist frei definierbar; dies garantiert eine optimale Layoutkontrolle am Bildschirm.
Vordefiniert sind z. B. DIN-A-Größen. Neben den fest definierten Maßen können Sie beliebig viele benutzerdefinierte Arbeitsflächen definieren. Eine kann als *Standard* festgelegt werden. Sie wird bei jedem „Datei

Neu" voreingestellt. Diese Option ist eine nützliche Funktion für alle, die z. B. eine Fräse oder Graviermaschine haben, denn die jeweils neue Eingabe der nutzbaren Fläche entfällt.

Hinweis: Ein Doppelklick auf den Schatten rechts neben und unterhalb der Arbeitsfläche öffnet ebenfalls diesen Dialog.

5.6.3 Die *Lineale*…-Funktion

UMSCH+I

Mit dieser Funktion definieren Sie die Orte, an denen die Lineale positioniert werden. Aus Platzgründen kann auf die Anzeige der Lineale verzichtet werden. Bei metrischer Darstellung ist jeder fünfte Schritt länger gezeichnet und bei nicht-metrischer jeder zweite und jeder vierte noch einmal.

5.6.4 Die Maßeinheit-Funktion

Dieser Befehl schaltet die Maßeinheit in die gewünschte Einheit (mm, cm oder inch) um.

Hinweis: Die Metrik ist auch über eine Schaltfläche, die sich im Winkel der beiden Lineale befindet, direkt veränderbar.

5.6.5 Der *Undo/Redo*-Befehl

UMSCH+F7

Mit diesem Befehl kann die ***Undo/Redo***-Funktion ein- oder ausgeschaltet werden.

Vorteile bei ausgeschaltetem Undo/Redo:
Bei großen oder vielen Objekten ist die Knotenbearbeitung schneller. Die Testphase (Ausgangszustand -> Bearbeitung -> vorläufiger Endzustand) bei mehreren Bearbeitungsschritten kann auf folgende Weise wieder rückgängig gemacht werden:
1. Undo/Redo ausschalten, 2. Objekte bearbeiten und 3. Undo/Redo einschalten

Das Anwählen der ***Rückgängig***-Funktion im ***Bearbeiten-***Menü, stellt den Zustand vor Punkt 1 wieder her.

5.6.6 Die *Positionierhilfe*-Funktion

P

Die Positionierhilfe vereinfacht das Anlegen von Objekten an die Hilfslinien. Diese Option aktiviert den „magnetischen" Effekt auf grafische Objekte und Textblöcke.

5.6.7 Der *Sprache wählen…*-Befehl

Dieser Befehl öffnet einen Dialog mit welchem die Anzeigesprache von CoCut ausgewählt werden kann.

5.7 Das *Fenster*-Menü

5.7.1 Der *Neues Fenster*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein neues CoCut-Fenster

5.7.2 Der *Untereinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, unter- und übereinander - horizontale Teilung.

5.7.3 Der *Nebeneinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, nebeneinander - vertikale Teilung.

5.7.4 Der *Überlappend*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls stellt alle Fenster verkleinert und kaskadiert (schräg versetzt) dar.

5.7.5 Der *Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt das gerade aktive Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage.

5.7.6 Der *Alle Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt alle geöffneten Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage

5.7.7 Der *Standard*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Werkzeug***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+1**

5.7.8 Der *Setup*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Setup***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+3**

5.7.9 Der *Allg. Werkzeuge*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Allgemeine Werkzeuge***-Toolbar auf den Desktop **STRG+4** oder lässt sie verschwinden.

5.7.10 Der *Objekt-Werkzeuge*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Objekt-Werkzeuge***-Toolbar auf den Desktop oder **STRG+6** lässt sie verschwinden.

5.7.11 Der *Objekt-Parameter*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Objekt-Parameter***-Toolbar auf den Desktop oder **STRG+7** lässt sie verschwinden.

5.7.12 Der *Statuszeile Objektinfo*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Objekt-Info***-Toolbar auf den Desktop **STRG+8** oder lässt sie verschwinden.

5.7.13 Der *Statuszeile Element-Info*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Element-Info*** auf den Desktop oder **STRG+9** lässt sie verschwinden

5.8 Das *Hilfe*-Menü

5.8.1 Der *Über* …-Befehl

Die Auswahl dieses Menüeintrags öffnet ein Info-Fenster, in dem eine Vielzahl von Informationen angezeigt wird. Auf der linken Seite des Dialoges werden u. a. *Seriennummer, Versionsnummer, freier Speicher, Coprozessor* oder *Prozessortyp* angezeigt. Auf der rechten unteren Seite des Dialoges befindet sich ein Scroll-Fenster, in dem alle Programm-Dateien der jeweiligen Programm-Version aufgelistet sind. Diese Dateiliste kann über die ***Drucken***-Schaltfläche ausgedruckt werden.

Hinweis: Sollten Probleme mit Ihrer CoCut-Version auftreten, können diese am schnellsten behoben werden, wenn diese Liste unseren Supportmitarbeitern zur Verfügung steht.

5.8.2 Der *Hilfe…*-Befehl

Diese Option startet die CoCut-Hilfe. **F1**

5.8.3 Der *Objekt-Info…*-Befehl

F10

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein Info-Fenster das Informationen bezüglich der Objekte auf dem Desktop enthält. Dies sind u. a. Summe der Objekte, Anzahl der Selektionen, der Vektorobjekte, der Textblöcke, aller Gruppen und Kombinationen oder aller Bitmaps.

Die ***Selektion***-Schaltfläche öffnet den ***Objekte-Manager***.

5.8.4 Der *Autoimport-Plugins installieren…*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet das *Corun Installer*-Fenster, das auflistet für welche Programme Plugins verfügbar sind. Die Programme, die automatisch gefunden wurden, sind bereits selektiert. In dem *Eurosystems-Software* Listenfeld ist das Programm auszuwählen, das als *Ziel*-Programm für die Datenübergabe gelten soll.

Die ***Installieren***-Schaltfläche startet den Installationsvorgang.

siehe Kapitel 3.3.1: Corun-Installer

5.8.5 Der *Online Support*-Befehl

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Internet-Verbindung zur Support-Seite der RCS Systemsteuerungen GmbH her - www.eurosystems.lu.

5.8.6 Der *Fernsteuerung Supportteam…*-Befehl

Per Fernsupport kann der Bildschirminhalt eines Computers in Echtzeit zu einem anderen Computer übertragen werden. Dadurch ist es möglich, dass zwei Anwender, die sich an verschiedenen Orten aufhalten, denselben Desktop betrachten. Während sie mit unserem Berater (Supporter) telefonieren, können sie sich gegenseitig Dokumente oder Anwendungen zeigen, obwohl sie in Wirklichkeit beliebig weit voneinander entfernt sind. Die Übertragungs- bzw. Blickrichtung kann mit einem Mausklick gewechselt werden. So haben sie die Wahl, ob sie gemeinsam ihren Bildschirm oder den ihres Supporters betrachten wollen.
Um die Fernwartung nutzen zu können, benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

5.8.7 Der *Live-Update*-Befehl

Dieser Befehl aktiviert die Aktualisierung der Software über das Internet.

Hinweis: Voraussetzung ist eine aktive Internetverbindung, auf dem Rechner wo die Software installiert ist.

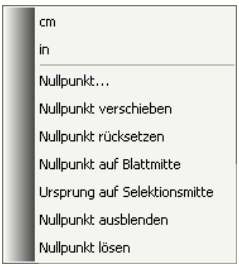
5.9 Kontextmenüs linke Maustaste

5.9.1 Kontextmenü Lineal

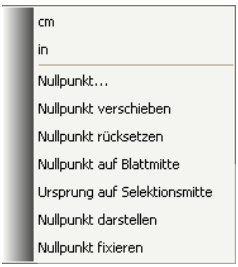
5.9.1.1 Die *Metrik*-Schaltfläche

Ein Klick auf die Metrik-Schaltfläche aktiviert eines der nachfolgenden Kontext-Menüs:

Hinweis: Welches der beiden aktiviert wird, ist abhängig davon, ob Objekte auf der Arbeitsfläche selektiert sind und welche Nullpunkt-Einstellung aktiv ist.

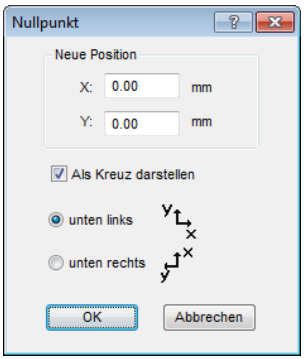


oder



5.9.1.1.1 Nullpunkt…

Dieser Befehl öffnet den nachfolgenden Dialog, mit dem die Koordinaten des Nullpunkts manuell festgelegt werden können:



5.9.1.1.2 Neue Position

X-Feld + Maßeinheit

In dem ***X-Feld*** kann die absolute Koordinate des Nullpunkts auf der X-Achse angegeben werden.

Hinweis: Die Maßeinheit richtet sich nach der Einstellung des Lineals.

Y-Feld + Maßeinheit

In dem ***Y-Feld*** kann die absolute Koordinate des Nullpunkts auf der Y-Achse angegeben werden.

Hinweis: Die Maßeinheit richtet sich nach der Einstellung des Lineals.

Als Kreuz darstellen-Option

Ist diese Option aktiviert, dann wird der Nullpunkt mittels einem gestrichelten Koordinatenkreuz dargestellt.

Unten links

Ist diese Option aktiviert, dann wird der Nullpunkt am Blatt unten links positioniert.

Unten rechts

Ist diese Option aktiviert, dann wird der Nullpunkt am Blatt unten rechts positioniert.

5.9.1.1.3 Nullpunkt verschieben

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt an eine beliebige Stelle auf dem Desktop zu verschieben.

5.9.1.1.4 Nullpunkt zurücksetzen

Dieser Befehl dient dazu, den Nullpunkt in die linke untere Ecke der Arbeitsfläche zu verschieben.

5.9.1.1.5 Nullpunkt auf Blattmitte

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt auf die Mitte der Arbeitsfläche (Blattmitte) zu verschieben.

5.9.1.1.6 Ursprung auf Selektionsmitte

Dieser Befehl dient dazu, Objekte an der Koordinatenachse zu spiegeln oder zu positionieren.

Hinweis: Nur sichtbar wenn ein oder mehrere Objekte auf der Arbeitsfläche selektiert wurden.

5.9.1.1.7 Nullpunkt ausblenden

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt unsichtbar zu schalten.

5.9.1.1.8 Nullpunkt lösen

Dieser Befehl dient dazu, die Fixierung des Lineal-Nullpunkt aufzuheben, damit er per Maus verschoben werden kann.

5.9.1.1.9 Nullpunkt darstellen

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt wieder sichtbar zu machen.

Hinweis: Nur sichtbar wenn die Als Kreuz darstellen-Option deaktiviert wurde s. o..

5.9.1.1.10 Nullpunkt fixieren

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt an einer bestimmten Stelle zu verankern.

5.10 Kontextmenüs rechte Maustauste

5.10.1 Kontextmenü leere Arbeitsfläche

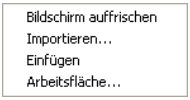


Abb. 5.10-1: Dieses Menü erscheint wenn keine Objekte auf dem Desktop liegen

Bildschirm auffrischen

Dieser Befehl sorgt für einen Neuaufbau des Hauptfensters.

Importieren…

Dieser Menüeintrag öffnet den ***Importieren***-Dialog zum Import von Fremddateiformaten.

Einfügen

Dieser Menüeintrag fügt Inhalte aus der Windows Zwischenablage auf die CoCut Arbeitsfläche.

Arbeitsfläche

Dieser Menüeintrag öffnet den Dialog zur Voreinstellung der Parameter der Arbeitsfläche.

5.10.1 Kontextmenü leere Arbeitsfläche

6 Referenzteil Ausgabevorschau

6.1 Das *Ausgabe*-Menü

6.1.1 Der *Ausgabe*-Befehl

Startet die ***Ausgabe*** auf dem angeschlossenen Gerät mit den Einstellungen des ***Ausgabe an Gerät***-Dialogs.

6.2 Das *Optionen*-Menü

6.2.1 Der *Speichern unter…*-Befehl

UMSCH+STRG+S

Der ***Speichern unter…***-Befehl in der ***Ausgabe-Vorschau*** speichert den Job mit allen Änderungen, die in der Vorschau vorgenommen wurden. Beim Zurückgehen zur Arbeitsfläche würden diese Einstellungen verloren gehen, deshalb kann der Job hier unter einem anderen Namen gespeichert werden.

siehe Kapitel 5.1.4: Der *Speichern unter…*-Befehl

6.2.2 Der *Achswechsel*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

siehe Kapitel 5.3.1: Der *Achswechsel*-Befehl

A

6.2.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Horizontalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt.

siehe Kapitel 5.3.3: Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

X

6.2.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Vertikalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt.

siehe Kapitel 5.3.4: Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

Y

6.2.5 Der *Optimierung…*-Befehl

Die Folienoptimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf der Folie einnehmen. Durch Drehung oder Nicht-Drehung von Objekten wird dafür gesorgt, dass der Materialverbrauch verringert werden kann.

siehe Kapitel 5.5.1: Die *Optimierung*…-Funktion
siehe Kapitel 4.4.1: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

6.2.6 Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

STRG+F10

Dieser Befehl öffnet die Objekt Sortierungs-Funktion, mit der die Ausgabe-Reihenfolge und Drehrichtung der Objekte festgelegt werden kann. Die Sortierung kann layerabhängig oder -unabhängig durchgeführt werden. Ebenso kann die Vorzugsrichtung der Sortierung festgelegt werden.
In einem Vorschaufenster wird die Ausgabe der Objekte grafisch simuliert; hier können auch die Verfahrwege des Werkzeugkopfes skizziert werden. Die Simulation kann beliebig oft durchgeführt werden, ohne dass die Originalobjekte verändert werden.

siehe Kapitel 5.3.14: Der *Sortierung mit Simulation*…-Befehl

Ausführlich **siehe Kapitel 8.3: Das *Sortierung mit Simulation…-Werkzeug***

6.2.7 Der *Neu berechnen*-Befehl

N

Der ***Neu berechnen***-Befehl ermöglicht die Änderung der Ausgabe-Parameter oder der Treibereinstellungen, ohne die Ausgabe-Routine zu verlassen.

Dieser Befehl schaltet aus der ***Ausgabe-Vorschau*** zurück in den ***Ausgabe***-Dialog

6.2.8 Der *Ausgangsdarstellung*-Befehl

UMSCH+N

Setzt die Ausgabe-Vorschau zurück in den Zustand, der unmittelbar, nach dem Aufruf mittels der ***Vorschau***-Schaltfläche, im Ausgabe-Dialog bestand. Alle Änderungen werden rückgängig gemacht.

6.2.9 Der *Horizontale Entgitterlinien*-Befehl

H

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.

Die ***horizontalen Entgitterlinien*** werden mit dem Tastenkürzel „h" gesetzt oder mit dem Pfeil aus dem blau gestrichelten Entgitterrahmen gezogen.

siehe Kapitel 4.4.1: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

6.2.10 Der *Vertikale Entgitterlinien*-Befehl

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.

V

Die ***vertikalen Entgitterlinien*** werden mit dem Tastenkürzel „v" gesetzt oder mit dem Pfeil aus dem blau gestrichelten Entgitterrahmen gezogen.

siehe Kapitel 4.4.1: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

6.2.11 Der *Probefahrt*-Befehl

Wird der ***Probefahrt***-Befehl aktiviert, fährt das angeschlossene Gerät mit gehobenem Werkzeugkopf den Entgitterrahmen ab. Dies geschieht auch dann, wenn die Option „Entgitterrahmen" nicht aktiviert wurde.

Vgl. ***Probefahrt***-Schaltfläche im ***Ausgabe***-Dialog **siehe Kapitel 4.4.1: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...**

6.3 Das *Ansicht*-Menü

6.3.1 Der *Materialbreite*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls bewirkt, dass der Ausschnitt auf die im Treiber definierten oder im ***Ausgabe***-Dialog eingestellten Wert für die ***Materialbreite*** angepasst wird.

B

6.3.2 Der *Alles zeigen*-Befehl

Diese Funktion verändert die Anzeige so, dass alle Objekte auf dem Bildschirm zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

F4 und **UMSCH+F4**

Wird beim Aktivieren dieses Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte maximal gezoomt.

6.3.3 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die in der ***Ausgabe***-Vorschau ***selektierten Objekte*** größtmöglich dargestellt.

UMSCH+F4

6.3.4 Der *Gesamte Fläche*-Befehl

UMSCH+B

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, dann wird eine Vorschau der gesamten Materialfläche angezeigt.
Die Größe der angezeigten Fläche ist abhängig von der so genannten Framesize (Folienhöhe * Folienbreite) des anzusteuernden Ausgabegerätes.
Wurde im ***Ausgabe***-Dialog ein Treiber für einen Rollenplotter ausgewählt, wird in der Vorschau immer eine Materiallänge von 30 m angezeigt.
Wurde im Schneidedialog ein Treiber für einen Tischplotter ausgewählt, wird die maximale Breite dieses Tischplotters als Materiallänge angezeigt.

6.4 Das *Fenster*-Menü

6.4.1 Der *Neues Fenster*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein neues CoCut-Fenster.

6.4.2 Der *Untereinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, unter- und übereinander - horizontale Teilung.

6.4.3 Der *Nebeneinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, nebeneinander - vertikale Teilung.

6.4.4 Der *Überlappend*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls stellt alle Fenster verkleinert und kaskadiert (schräg versetzt) dar.

6.4.5 Der *Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt das gerade aktive Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage.

6.4.6 Der *Alle Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt alle geöffneten Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage

6.4.7 Der *Allg. Werkzeuge*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Allgemeine Werkzeuge***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+4**

6.4.8 Der *Objekt-Parameter*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Objekt-Parameter***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+7**

6.4.9 Der *Statuszeile Objekt-Info*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Objekt-Info***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden. **STRG+8**

6.4.10 Der *Statuszeile Element-Info*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Element-Info*** auf den Desktop oder lässt sie verschwinden **STRG+9**

6.5 Das *Hilfe*-Menü

6.5.1 Der *Über* …-Befehl

Die Auswahl dieses Menüeintrags öffnet ein Info-Fenster, in dem eine Vielzahl von Informationen angezeigt wird. Auf der linken Seite des Dialoges werden u. a. *Seriennummer, Versionsnummer, freier Speicher, Coprozessor* oder *Prozessortyp* angezeigt. Auf der rechten unteren Seite des Dialoges befindet sich ein Scroll-Fenster, in dem alle Programm-Dateien der jeweiligen Programm-Version aufgelistet sind. Diese Dateiliste kann über die ***Drucken***-Schaltfläche ausgedruckt werden.

Hinweis: Sollten Probleme mit Ihrer CoCut-Version auftreten, können diese am schnellsten behoben werden, wenn diese Liste unseren Supportmitarbeitern zur Verfügung steht.

6.5.2 Der *Hilfe…*-Befehl

Diese Option startet die CoCut-Hilfe. **F1**

6.5.3 Der *Autoimport-Plugins installieren…*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet das *Corun Installer*-Fenster, das auflistet für welche Programme Plugins verfügbar sind. Die Programme, die automatisch gefunden wurden, sind bereits selektiert. In dem *Eurosystems*-Listenfeld ist das Programm auszuwählen, das als

Ziel-Programm für die Datenübergabe gelten soll.

Die ***Installieren***-Schaltfläche startet den Installationsvorgang.

siehe Kapitel 3.3.1: Corun-Installer

6.5.4 Der *Online Support*-Befehl

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Internet-Verbindung zur Support-Seite der RCS Systemsteuerungen GmbH her - www.eurosystems.lu.

6.5.5 Der *Fernsteuerung Supportteam…*-Befehl

Per Fernsupport kann der Bildschirminhalt eines Computers in Echtzeit zu einem anderen Computer übertragen werden. Dadurch ist es möglich, dass zwei Anwender, die sich an verschiedenen Orten aufhalten, denselben Desktop betrachten. Während sie mit unserem Berater (Supporter) telefonieren, können sie sich gegenseitig Dokumente oder Anwendungen zeigen, obwohl sie in Wirklichkeit beliebig weit voneinander entfernt sind. Die Übertragungs- bzw. Blickrichtung kann mit einem Mausklick gewechselt werden. So haben sie die Wahl, ob sie gemeinsam ihren Bildschirm oder den ihres Supporters betrachten wollen.
Um die Fernwartung nutzen zu können, benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

6.5.6 Der *Live-Update*-Befehl

Dieser Befehl aktiviert die Aktualisierung der Software über das Internet.

Hinweis: Voraussetzung ist eine aktive Internetverbindung, auf dem Rechner wo die Software installiert ist.

6.6 Kontextmenü der rechten Maustaste

6.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau

Abb. 6.6-1: Kontextmenü der Ausgabevorschau mit Entgitterrahmenfunktion

Entgitterrahmen

Diese Funktion erzeugt im Unterschied zur Entgitterrahmen-Option in der Ausgabe-Vorschau einen Entgitterrahmen um die *selektierten* Objekte.

Alle anderen Menüeinträge sind über das Hauptmenü aktivierbar.

6.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau

7 Toolbars

7.1 Die *Standard*-Toolbar

Die ***Standard***-Toolbar wird über das ***Fenster***-Menü ein- oder ausgeschaltet. **STRG+1**

Abb. 7.1-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Standard-Werkzeugen

Abb. 7.1-2: Verankerte Standard-Werkzeugleiste

SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 15

1. ***Neues Fenster*** **erzeugen**
2. **Job** ***öffnen…***
3. **Job** ***speichern***
4. ***Alles speichern***
5. ***Job-Info*** **bearbeiten**
6. ***Ausschneiden*** **in Clipboard**
7. ***Kopieren*** **in Clipboard**
8. ***Einfügen*** **aus Clipboard**
9. **Objekte** ***drucken***
10. **Datei** ***importieren***
11. **Objekte** ***exportieren***
12. **Bild** ***scannen***
13. **Vorgang** ***rückgängig***
14. **Zustand** ***wiederherstellen***
15. ***Hilfe***

7.2 Die *Setup*-Toolbar

Die ***Setup***-Toolbar schalten Sie über das ***Fenster***-Menü an oder aus. **STRG+3**

Abb. 7.2-1: Frei platzierbare Setup-Werkzeugleiste

Abb. 7.2-2: Verankerte Werkzeugleiste

SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 2

1. ***Umrissmodus*** **an/aus**
2. ***Arbeitsfläche*** **einstellen**

Hinweis: Alternativ kann man die Arbeitsfläche auch durch Doppelklick auf den Schatten der Arbeitsfläche definieren!

7.3 Die *Objekt-Parameter*-Toolbar

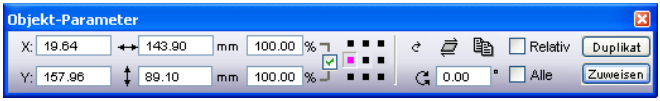


Abb. 7.3-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Objekt-Parametern

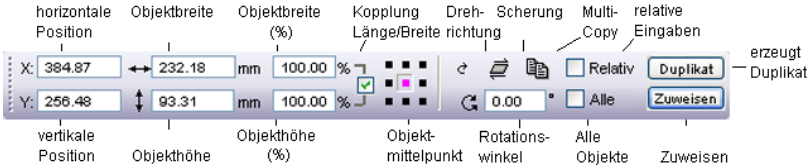


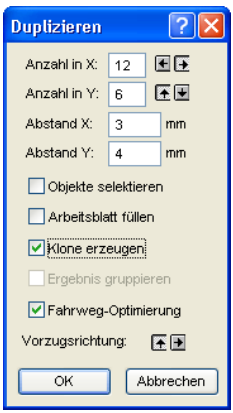
Abb. 7.3-2: Objekt-Parameter Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterungen

7.3.1 Der *Multi-Copy*-Befehl

Begriffserklärung: Multi-Copy = Mehrfachkopien von selektierten Objekten (Nutzen)

7.3.1.1 Die *Multi-Copy*-Schaltfläche

Das Aktivieren der **-Schaltfläche** öffnet den folgenden Dialog:



7.3.1.2 Anzahl in X:

Mit der ◧ und ◨-Schaltfläche kann die Kopienanzahl in Einer-Schritten erhöht bzw. erniedrigt werden. Die Ausrichtung wird in Vorzugsrichtung durchgeführt. Alternativ kann ein beliebiger Wert in das Feld eingetragen werden.

7.3.1.3 Anzahl in Y:

Mit der ↑ und ↓-Schaltfläche kann die Kopienanzahl in Einer-Schritten erhöht bzw. erniedrigt werden. Die Ausrichtung wird in Vorzugsrichtung durchgeführt. Alternativ kann ein beliebiger Wert in das Feld eingetragen werden.

7.3.1.4 Abstand X:

Dieser Wert bestimmt den Abstand der einzelnen Kopien zueinander in X-Achsen-Richtung.

7.3.1.5 Abstand Y:

Dieser Wert bestimmt den Abstand der einzelnen Kopien zueinander in Y-Achsen-Richtung.

7.3.1.6 Die *Objekte selektieren*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann werden die Mehrfachkopien zum Schluss selektiert.

7.3.1.7 Die *Arbeitsblatt füllen*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann wird nur das Arbeitsblatt und nicht auch der Desktop mit Nutzen gefüllt.

Hinweis: Ist diese Option aktiviert, dann werden die Felder Anzahl X und Anzahl Y grau geschaltet - deaktiviert.

7.3.1.8 Die *Klone erzeugen*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann wird das selektierte Objekt als Kontroll-Objekt für das Klonen benutzt. Alle weiteren Kopien werden als Klone angelegt.

7.3.1.9 Die *Ergebnis gruppieren*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann werden die Mehrfachkopien zum Schluss gruppiert.

7.3.1.10 Die *Fahrwegoptimierung*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann werden die Mehrfachkopien in Mäandern erzeugt. Dies reduziert die Kopfbewegungen des Ausgabegerätes und verkürzt den Ausgabevorgang.

Hinweis: Die Vorzugrichtung-Option bestimmt zusätzlich, ob in X- oder in Y-Achsen-Richtung mäandert wird.

7.3.1.11 Die *Vorzugsrichtung*-Option

Die ⬆-Schaltfläche erzeugt die Nutzen in Y-Achsenrichtung - „spaltenweise".

Die ➡-Schaltfläche sortiert die Nutzen vorzugsweise in X-Achsenrichtung - „zeilenweise".

7.4 Die Statuszeile *Objekt-Info*

Diese Statuszeile informiert über die Eigenschaften und Attribute von Objekten auf dem CoCut-Desktop. Diese Information umfasst Anzahl, Objekttyp, Farbmodell, Farbwert und viele andere zur Beurteilung wichtige Daten.

Abb. 7.4-1: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - frei schwebend

Abb. 7.4-2: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - festgestellt

7.5 Die Statuszeile Elementinfo

Diese Statuszeile gibt die aktuelle Mauscursorposition in x/y-Koordinaten aus. Zusätzlich werden in dem linken Bereich neben den Cursorkoordinaten Hilfetexte und Zusatztexte aus der Layer-Info z. B. aus dem Feld *Materialname* angezeigt. Ebenso ist es möglich hier Treiberinfos wie z. B. die eingestellte Werkzeugtiefe für einen bestimmten Layer anzuzeigen.

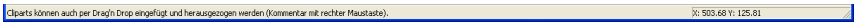

Cliparts können auch per Drag'n Drop eingefügt und herausgezogen werden (Kommentar mit rechter Maustaste).
X: 503.68 Y: 125.81

Abb. 7.5-1: Statuszeile Element mit Hilfetext und Elementinfos hier Koordinaten

7.6 Die *Vorschau Werkzeuge*-Toolbar

Das *Pfeil*-Werkzeug **Leertaste**

Dieser Modus erlaubt es Ihnen Objekte in der Ausgabe-Vorschau zu *markieren*, zu *verschieben*, *temporär* zu *gruppieren* (Markisenfunktion) und deren *Größe* zu *verändern*.

Die *Lupe+*

F2
oder
+(Num)

Die Schaltfläche mit dem (+) Pluszeichen vergrößert Teilbereiche der Ausgabe-Vorschau. Ziehen Sie mit der Markisenfunktion einen Rahmen um den Bereich, der vergrößert werden soll.
Diese Funktion kann mehrmals hintereinander ausgeführt werden, solange bis ein Piepton die letztmögliche Stufe akustisch anmahnt.

Die *Lupe–*

F3
oder
-(Num)

Die Schaltfläche mit dem (-) Minuszeichen verkleinert *schrittweise* Teilbereiche des Desktops oder der Arbeitsfläche.

Das *Blatt*

B

Die Schaltfläche mit dem symbolisch dargestellten Blatt Papier dient dazu, die Materialfläche maximal vergrößert anzuzeigen.

Der *Monitor*

F4

Die Schaltfläche, die einen Monitor symbolisiert, stellt alle auf der Materialfläche befindlichen Objekte größtmöglich dar. Der Ausschnitt wird dabei so gewählt, dass es sich um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Die *Lupe für selektierte Objekte*

UMSCH + F4

Die „gepunktete Lupe”-Schaltfläche stellt alle selektierten Objekte größtmöglich dar.

Das *Messen*-Werkzeug

M

Dieses Werkzeug dient dem Ermitteln und prozentualen Verändern von Objektmaßen.

Der *Ausgabe*-Befehl

S

Das Aktivieren dieser Schaltfläche übergibt die Daten an den Plot-Manager zur Ausgabe auf dem angeschlossenen Gerät.

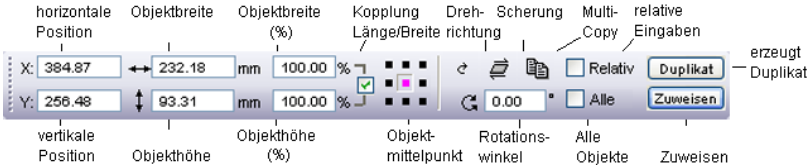
7.7 Die *Vorschau Objekt Parameter*-Toolbar

Die ***Vorschau Objekt-Werkzeuge***-Toolbar wird über folgendes Tastenkürzel eingeschaltet.

STRG+7

Hinweis: Ist identisch mit dem nicht variablen Teil der Objekt-Parameter-Toolbar in früheren CoCut-Versionen.

Abb. 7.7-1: Objekt-Parameter Toolbar mit Position, Größe, Winkel, Multi-Copy, …



Hinweis: Die Anzeige der Objekt-Parameter-Toolbar variiert, je nach dem wie die Objekt-Eigenschaften gesetzt sind!

8 Tools

8.1 Der Desktop

Nach dem Starten von CoCut erscheint der Desktop mit Arbeitsfläche, wie folgt:

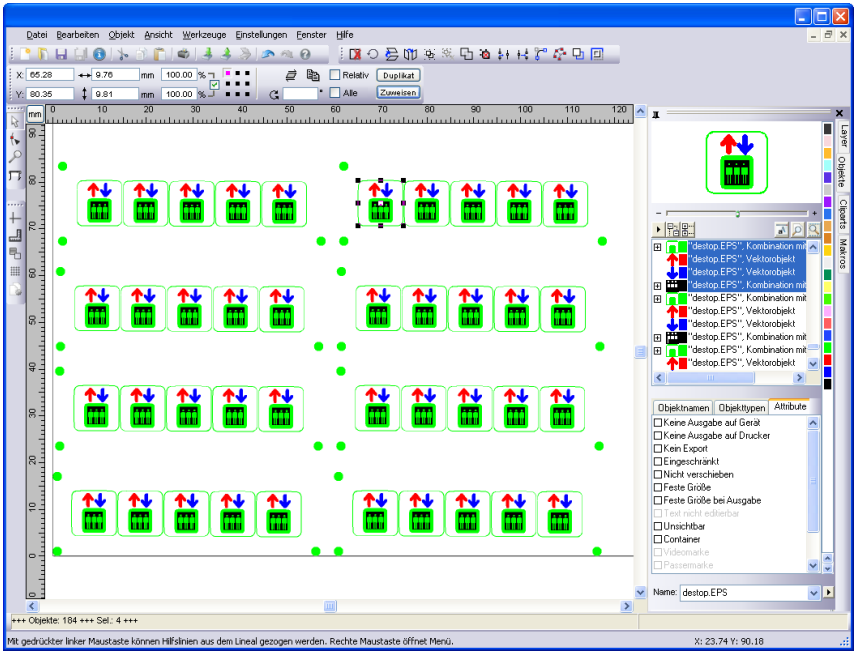


Abb. 8.1-1: CoCut Desktop mit Arbeitsfläche und eingeblendeten Werkzeug-Toolbars, Linealen, Objekt-Manager und Statuszeilen

Die ***Arbeitsfläche*** ist gekennzeichnet durch einen schwarzen Rand der rechts und unten einen grauen Schatten aufweist. Die Arbeitsfläche dient der Orientierung und Bemaßung.

Die ***Lineale*** können frei positioniert oder ganz abgeschaltet werden. Die ***Layer***-Toolbar ist in der ***Sidebar*** integriert. Die ***Metrik*** (cm, mm, Zoll [inch]) ist über eine Schaltfläche, die sich im Winkel der beiden Lineale befindet, direkt veränderbar. Ebenso kann der Nullpunkt des Lineals verändert werden. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: Nullpunkt auf absolute Koordinaten setzen, Nullpunkt verschieben, Nullpunkt rücksetzen, Nullpunkt auf Blattmitte, Nullpunkt darstellen und Nullpunkt lösen.

In der ***Statuszeile*** finden Sie eine Fülle an Informationen über die auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte. So werden hier z. B. Informationen wie ***Umriss***, ***Füllung***, ***Objektmaße***, ***-anzahl***, ***Kombination*** oder ***Gruppierung*** angezeigt.

8.1.1 Cursorformen auf der Arbeitsfläche und ihre Bedeutung

Cursorform	Bedeutung
	kein Objekt markiert bzw. selektiert

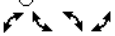
Hinweis: Objekte markieren Sie, in dem Sie den Mauscursor über dem Objekt positionieren und die linke Maustaste drücken.

Cursorform	Bedeutung
	Objekte verschieben

Hinweis: Dieser Cursor ist nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich des Objektinnenteiles oder im Bereich zwischen den 8 schwarzen Vierecken auf der Umrisslinie befindet. Das Objekt muss markiert sein.

Cursorform	Bedeutung
	Objekt vertikal vergrößern
	Objekt horizontal vergrößern
	Objekt diagonal vergrößern

*Hinweis: Die Cursor zur Änderung der Objektgröße sind nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich der 8 schwarzen Vierecke auf der Umrisslinie des Objektes befindet. In den **Scheren/Rotieren**-Modus schalten Sie, indem Sie bei aktivem Kreuzcursor (s. oben Objekte verschieben) einen Klick mit der linken Maustaste durchführen.*

Cursorform	Bedeutung
	Objekt im ***Scheren/Rotieren***-Modus
	Objekt rotieren
	Objekt scheren (schräg stellen horizontal/vertikal

8.2 Die *Ausrichten*-Funktion

Abb. 8.2-1: Die Ausrichten-Schaltfläche

Diese Funktion richtet zwei oder mehr markierte Objekte aneinander oder an der Arbeitsfläche aus.

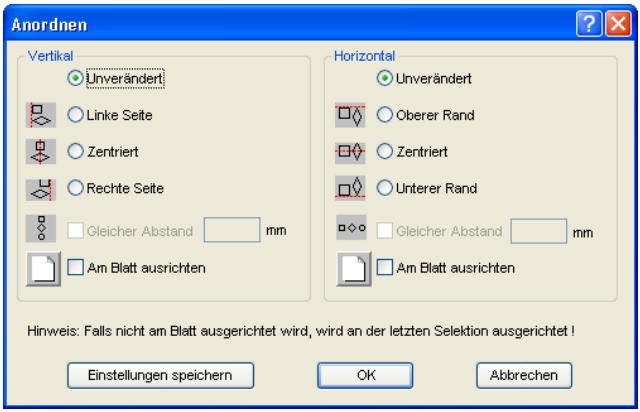


Abb. 8.2-2: Der Ausrichten-Dialog

Objekte können horizontal oder vertikal ausgerichtet werden. Eine zentrierte Ausrichtung ist ebenso möglich, wie die Wahl des gleichen Abstandes zwischen den markierten Objekten. Die Art der Ausrichtung ist anhand von Icons illustriert. Die Einstellungen können mit der ***Einstellungen speichern***-Schaltfläche gesichert werden.

Hinweis: Das zuletzt markierte oder gezeichnete Objekt dient beim Ausrichten als Referenzobjekt, d. h. nach diesem Objekt werden alle anderen ausgerichtet. Falls nicht „Am Blatt" ausgerichtet wird, dann wird an der letzten Selektion ausgerichtet.

8.3 Das *Sortierung mit Simulation…-Werkzeug*

Dieses Werkzeug dient dem ***Sortieren von Objekten*** und dem ***Festlegen von Reihenfolgen*** *vor der Ausgabe* auf dem angeschlossenen Gerät. Eine Simulation mit oder ohne Fahrwege des Gerätewerkzeugs erleichtert die Beurteilung der Ergebnisse.

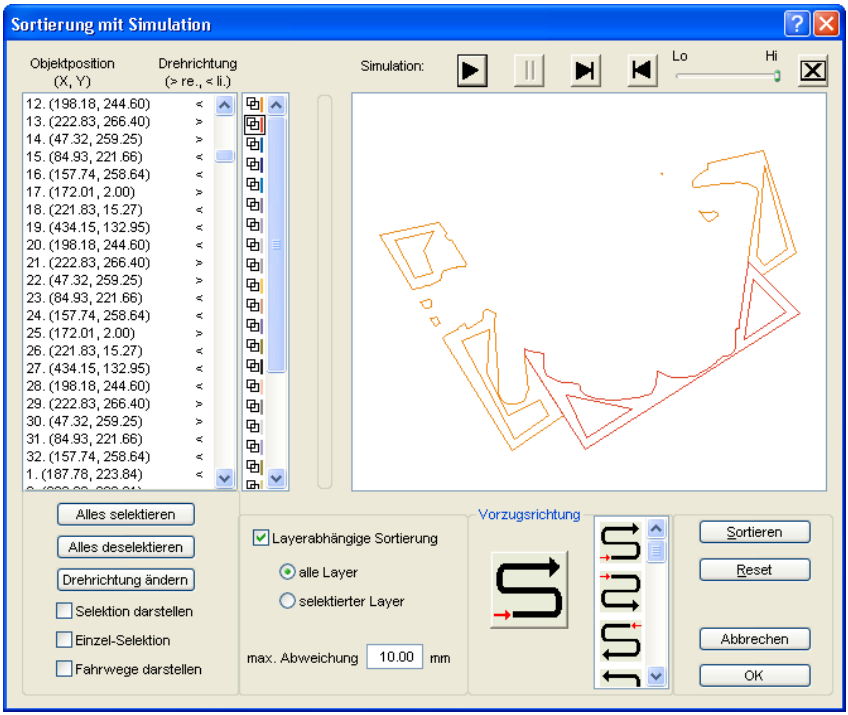


Abb. 8.3-1: Objekt-Sortierung mit Vorschau-Fenster und Simulationsoption

8.3.1 Simulation

Die Bedienung des Simulators ist ähnlich dem eines DVD-Spielers.

Lo (Low - Niedrig) bis ***Hi*** (High - Hoch) regelt die Geschwindigkeit der Simulationsanzeige

Hinweis: Vor der Simulation ist neben der Auswahl der Vorzugsrichtung auch die Sortierung, durch Aktivieren der Sortieren-Schaltfläche, durchzuführen.

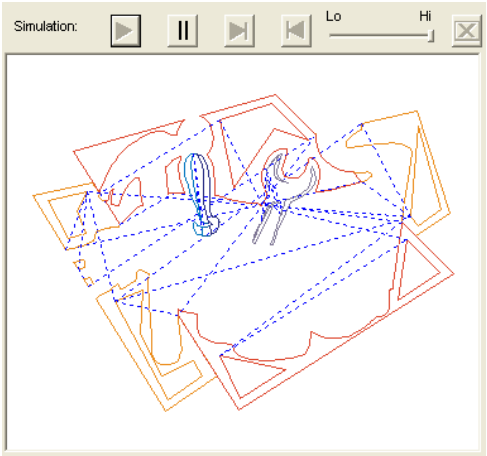


Abb. 8.3-2: Option Verfahrwege (blau gestrichelte Linien) anzeigen aktiviert

Farbbalken

Ein Klick auf den gewünschten Farbbalken selektiert den entsprechenden Farblayer.

Alles selektieren

Selektiert alle Objekte in der Liste.

Alles deselektieren

Deselektiert alle Objekte in der Liste.

Drehrichtung ändern

Diese Option ändert die Drehrichtung von *im Uhrzeigersinn (rechts)* zu *gegen den Uhrzeigersinn (links)* und umgekehrt.

Selektion darstellen

Zeigt die selektierten Objekte im Vorschaufenster.

Einzel-Selektion

In der Liste kann nur ein Objekt selektiert werde; die Mehrfachselektion (Standard) ist deaktiviert.

Fahrwege darstellen

Eine blau gestrichelte Linie zeigt den Weg an, den der Werkzeugkopf zurücklegt.

Layerabhängige Sortierung

Alle Layer

Diese Option bezieht alle Layer mit in die Sortierung ein, sofern ***Layerabhängige Sortierung*** aktiviert wurde.

Hinweis: Diese Option ist, abhängig von der Treibereinstellung, in der Ausgabe-Vorschau deaktiviert

Selektierte Layer

Diese Option bezieht nur den selektierten Layer mit in die Sortierung ein, sofern ***Layerabhängige Sortierung*** aktiviert wurde.

Max. Abweichung in … mm

In dem Eingabefeld kann der Wert angegeben werden für die maximale Abweichung von einer gedachten vertikalen bzw. horizontalen Linie, die ein Objekt haben darf, um einsortiert werden zu können.

Vorzugsrichtung

16 Methoden können als Vorzugsrichtung für die Sortierung aktiviert werden. Das Icon zeigt anhand eines roten Pfeils, wo mit der Sortierung begonnen wird.

Sortieren

Erst die ***Sortieren***-Schaltfläche aktiviert die Objektsortierung. Anschließend kann in der Simulation geprüft werden, ob die Sortierung den Anforderungen entspricht.

Reset

Setzt die Objekte in der Sortierliste auf den Ursprungswert zurück.

8.4 Der Plot-Manager

Der Plot-Manager hat folgende Aufgaben:

8.4.1 Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen

Mit dem Plot-Manager ist es möglich, eine Gerätekonfiguration oder kurz ein Ausgabegerät anzulegen. In einem **Gerät** sind alle Informationen, die zur Ausgabe der Daten nötig sind, wie beispielsweise Treiber und Schnittstelle, zusammengefasst.

In CoCut können diese Geräte dann zur Ausgabe der Grafiken verwendet werden. Es ist möglich an mehreren Geräten gleichzeitig auszugeben.

8.4.2 Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs

Die Ausgaben auf den jeweiligen Geräten, können mit dem Plot-Manager überwacht werden, z. B. kann die Ausgabe angehalten oder abgebrochen und die Reihenfolge der Jobs nachträglich geändert werden.

8.4.3 Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen

Die seriellen und parallelen Schnittstellen des Rechners werden vom Plot-Manager ermittelt und können zur Dateiausgabe benutzt werden.

8.4.4 Verwalten von Hotfoldern

Eine von CoCut unabhängige Funktion ist die Verwaltung von Hotfoldern. Ein Hotfolder ist ein vom Plot-Manager überwachtes Verzeichnis. Wenn eine Datei in dieses Verzeichnis kopiert wird, so führt der Plot-Manager bestimmte, konfigurierbare Funktionen automatisch aus.

8.4.5 Plotserverfunktion

Der Plot-Manager kann Geräte freigeben, so dass andere Plot-Manager diese freigegebenen Geräte benutzen können. Dies ermöglicht es Gestaltungs- und Ausgabearbeitsplätze zu trennen.

Den Plot-Manager starten Sie indem Sie einen Doppelklick auf das rechts unten am Bildschirm befindliche -Ikon, in der Taskleiste, ausführen.

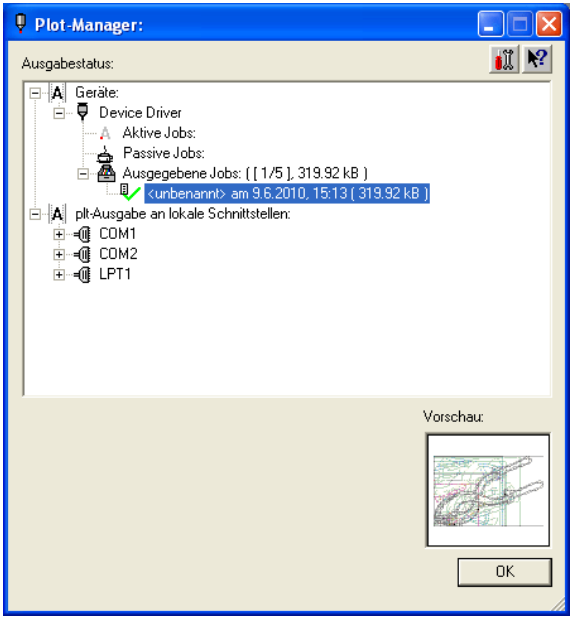


Abb. 8.4-1: Plot-Manager Hauptfenster mit Job-Vorschau unten links

8.4.6 Geräteordner

Jedes Gerät besitzt drei Geräteordner in denen die Jobs angezeigt werden:

Hinweis: Mit Jobs sind auch die Ausgabeaktionen gemeint, die von Hotfoldern oder auf lokalen Schnittstellen durchgeführt werden.

Geräteordner 1

Aktive Jobs
Alle Jobs, die ausgegeben werden sollen, sobald die Maschine bereit ist, werden in diesem Ordner gesammelt. Wenn ein Job fertig ausgegeben wurde, wird der nächste Job ausgegeben. Ist die Option „Vor Ausgabe eines Jobs Meldungsfenster zeigen” aktiviert, wird vor der Ausgabe ein Benachrichtigungsdialog angezeigt.

Geräteordner 2

Passive Jobs
Wenn das Ausgabegerät angehalten wird, so werden alle auszugebenden Jobs in diesen Ordner geschoben.

Geräteordner 3

Ausgegebene Jobs
Hier werden die ausgegebenen Jobs gespeichert. Die Anzahl der gespeicherten Jobs kann im Optionen-Dialog des Geräts angegeben werden. Falls die Anzahl der gespeicherten Jobs erreicht ist, ersetzt der nächste zu speichernde den ältesten vorhandenen Job.

Jobfunktionen

Die Funktionen sind je nach Geräteordner und Gerätetyp, sowie Jobzustand unterschiedlich.

Hinweis: Die Funktionen können über ein Kontextmenü ausgeführt werden.

Funktionen für Jobs an lokalen Geräten:

Aktive Jobs
Wenn der Job gerade ausgegeben wird:

Ausgabe anhalten
Die Ausgabe der Daten wird angehalten. Der Job wird mit dem -Symbol markiert.

Angehaltene Jobs

Weiter
Die Ausgabe wird fortgesetzt.

Job passiv schalten
Der Job wird aus der Liste der aktiven Jobs entfernt und in den Ordner der passiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Passive Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

In Datei ausgeben
Hier kann festgelegt werden, ob der Job in eine Datei ausgegeben werden soll.

Speichern unter
Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

Funktionen für Jobs an Plotserver:

Aktive Jobs
Keine Funktionen

Passive Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Speichern unter
Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

Funktionen für Jobs an Hotfoldern:

Aktive Jobs
Keine Funktionen

Passive Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Speichern unter
Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

Funktionen für Jobs an lokalen Schnittstellen:

Aktive Jobs
Wenn der Job gerade ausgegeben wird:

Ausgabe anhalten
Die Ausgabe der Daten wird angehalten. Der Job wird mit dem -Symbol markiert.

Angehaltene Jobs

Weiter
Die Ausgabe wird fortgesetzt.

Job passiv schalten
Der Job wird aus der Liste der aktiven Jobs entfernt und in den Ordner der passiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Passive Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren
Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen
Der Job wird gelöscht.

Speichern unter
Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

8.4.7 Einstellungen des Plot-Managers

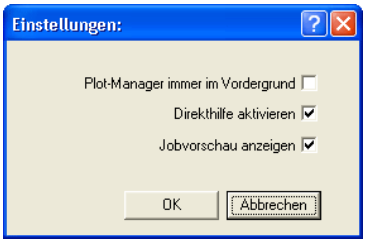


Abb. 8.4-2: Optionale Parameter für den Plot-Manager

Wird die ***Plot-Manager immer im Vordergrund-***Option aktiviert, bleibt das Plot-Manager-Fenster immer im Vordergrund.

Wird die ***Direkthilfe aktivieren***-Option aktiviert, wird eine kurze Beschreibung zu einem Dialogelement angezeigt, wenn der Mauszeiger über dem Dialogelement verweilt.

Wird die ***Jobvorschau anzeigen-***Option aktiviert, wird ein Vorschaubild der Ausgabedaten angezeigt.

Kommandozeilenparameter

Wenn der Plot-Manager ohne Parameter gestartet wird, überprüft er alle Geräte, ob es Jobs zur Bearbeitung gibt.
Falls ein Job gefunden wurde, wird er ausgeführt. Er beendet sich, wenn keine Jobs gefunden wurden oder alle Jobs bearbeitet wurden.

Wenn beim Aufruf der Parameter **!SPOOL!** angegeben wird, bleibt der Plot-Manager aktiv. Er muss dann manuell über einen Mausklick mit der rechten Taste auf das Symbol in der Taskbar beendet werden.

Hotfolder

Mit einem Hotfolder kann ein Verzeichnis überwacht werden. Wenn eine Datei in das zu überwachende Verzeichnis kopiert wird, wird je nach Einstellung eine der folgenden Aktionen automatisch durchgeführt:

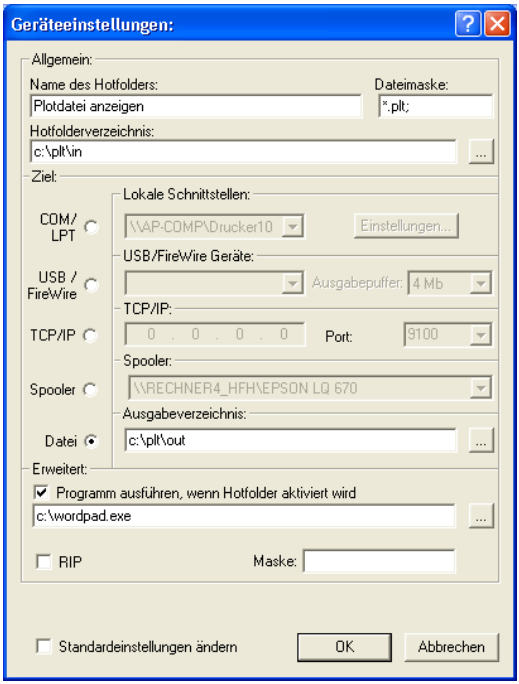


Abb. 8.4-3: Beispiel für Geräteeinstellungen eines Hotfolders

Allgemein

Name des Hotfolders: Hier ist der Name des Hotfolders einzutragen

Dateimaske: Hier werden die Dateinamenserweiterungen angegeben, die Berücksichtigung finden sollen z. B. *.plt.

Hotfolderverzeichnis: Hier wird festgelegt, welches Verzeichnis der Hotfolder überwachen soll.

Ziel

COM/LPT: Die Datei wird an einer lokalen seriellen bzw. parallelen Schnittstelle ausgegeben.

USB: Die Datei wird an einem USB-Gerät ausgegeben. Ein USB-Gerät wird nur dann angezeigt, wenn es mit dem Rechner verbunden ist.

TCP/IP: Die Datei wird an eine TCP/IP-Adresse geschickt. Bei manchen Adressen ist zusätzlich noch die richtige Portnummer einzugeben.

Spooler: Die Datei wird über einen Druckertreiber ausgegeben.

Datei: Die Datei wird in das Ausgabeverzeichnis kopiert. Eine vorhandene Datei gleichen Namens wird überschrieben.

Nach der ausgeführten Aktion wird die Eingabedatei gelöscht.

Hinweis: Falls als Ausgabe „Datei" eingestellt ist, wird das Programm nach dem Kopiervorgang gestartet. In allen anderen Fällen, wird das Programm vor der Ausgabe gestartet.

Erweitert

Programm ausführen, wenn Hotfolder aktiviert wird: Zusätzlich kann ein anderes Programm gestartet werden, das die gerade zu bearbeitende Eingabedatei weiterverarbeiten soll. Der Dateiname wird mit %s gekennzeichnet.

RIP: Nur nötig, wenn Pjannto RIP diesen Hotfolder als RIP-Hotfolder benutzt.

Maske: Formatierung des Ausgabedateinamens %File Dateiname; Datum/Uhrzeit: %Y - %d_%H-%M-%S Jahr/Monat/Tag: Stunde/Sekunde/Minute

Standardeinstellungen ändern: Verhindert, dass der Anwender versehentlich die Ausgabeparameter ändert.

8.4.7.1 Geräteoptionen

Im ***Geräteoptionen*-Fenster** können für jedes im Plot-Manager angemeldete Gerät die nachfolgend beschriebenen Geräteoptionen eingestellt werden.

Hinweis: Dieses Fenster wird aktiviert, indem man mit der rechten Maustaste auf einen Geräteeintrag klickt und den Optionen…-Menüeintrag auswählt.

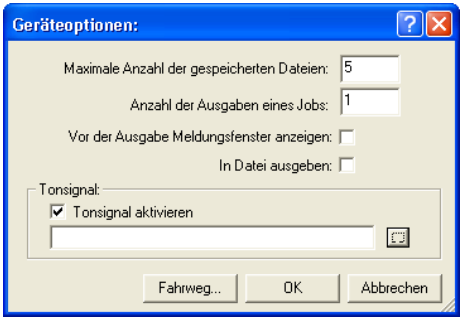


Abb. 8.4-4: Zusatzoptionen zu jedem Gerät

Maximale Anzahl der gespeicherten Dateien

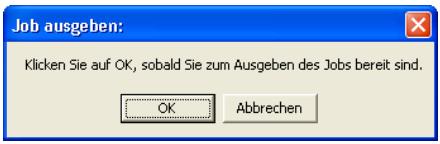
Der eingetragene Wert dieser Option begrenzt die Anzahl, der für dieses Gerät in der Historie gespeicherten Ausgabe-Dateien.

Anzahl der Ausgaben eines Jobs

Der eingetragene Wert dieser Option bestimmt, wie oft aktive Jobs ausgegeben werden soll.

Vor der Ausgabe Meldungsfenster anzeigen

Ist diese Option aktiviert, dann wird vor der Ausgabe eines jeden Jobs, ein Meldungsfenster angezeigt. Dies gibt dem Anwender die Gelegenheit die Maschine **vor** der Datenausgabe zu rüsten.



In Datei ausgeben

Ist diese Option aktiviert, dann wird die Ausgabe in eine Datei umgeleitet. Vor dem Schreiben der Datei ist der ***Job speichern unter***-Dialog aktiviert.

Tonsignal

Tonsignal aktivieren

Wird diese Option aktiviert, wird vor jeder neuen Ausgabe eines Jobs ein individuelles Tonsignal ausgegeben, dass den Anwender auf die anstehende Datenausgabe aufmerksam macht
Mittels der [...]-Schaltfläche kann eine Tondatei im WAV-Format ausgewählt werden.

Die *Fahrweg…*-Schaltfläche

Abb. 8.4-5: Wegstrecken der benutzten Werkzeuge

Diese Funktion protokolliert die zurückgelegten Wegstrecken (Werkzeugbewegungen) *jeden Werkzeugs* des aktivierten Ausgabegeräts in Meter. Zusätzlich zur Wegstrecke werden Gerät, Datum und Uhrzeit der Ausgabe angegeben.

9 Tipps & Tricks - Problembehandlung

Es sind oft die Kleinigkeiten, die die „Inbetriebnahme" einer neuen Software schwierig machen. Ähnlich wie bei einer neuen Maschine, treten auch bei neuer Software Fragen und Probleme auf, die häufig leicht erklärt und korrigiert werden können. Aus diesem Grund haben wir nachfolgend eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Fragestellungen näher erläutert.

9.1 Code wird nicht angenommen unter Windows 7, 8, 10 oder Vista (ohne Dongle)

Fehlermeldung: Ungültiger Code oder nach jedem Starten muss der Code nochmals eingegeben werden **Tipp 1**

Das Programm muss einmal als **Administrator** ausgeführt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Programm-Menü auf CoCut Standard 2015 und wählen Sie ***„als Administrator ausführen"*** aus.

Hinweis: An den mitgeteilten Aktivierungsdaten darf nichts geändert werden.

9.2 Puffer Überlauf seriell

Der Plotter schneidet die ersten Zeichen sauber und fängt dann an, undefinierbare Kurven zu zeichnen. **Tipp 2**

Dies ist bei serieller Ansteuerung des Plotters ein typisches Puffer-Überlauf-Problem und tritt dann auf, wenn das Protokoll für die serielle Übertragung nicht richtig eingestellt ist. Die meisten Plotter werden bei der seriellen Datenübertragung mit folgenden Parametern angesteuert: *Bits pro Sekunde: 9600, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbits: 1, Protokoll bzw. Flusssteuerung: Hardware*

9.3 Ausgabegröße Mimaki

Die Ausgabegröße auf meinem Mimaki Schneideplotter stimmt nicht mit der gestalteten Größe überein, sondern ist um mehr als das Doppelte größer. **Tipp 3**

Die Mimaki-Plotter der CG-Serie werden vom Werk aus mit einer Plotauflösung von 0.025mm ausgeliefert, obwohl sie in der Lage sind, mit einer Auflösung von 0.01mm zu arbeiten und dies intern auch tun. Die Treiber von CoCut sind auf diese „Maschinen"-Auflösung eingestellt, weil die Plotter damit schneller und akkurater angesteuert werden können.
Zur Umstellung dieser Plotauflösung schalten Sie den Plotter ein, drücken am Bedienfeld die <-Taste und nachdem der Plotter die Rolle ausgemessen hat sooft die Funktionstaste, bis in der Anzeige Interface erscheint. Drücken Sie dann die ENTER-Taste so oft, bis Sie zum Menüpunkt Stepsize

gelangen und anschließend die ^-Taste. In der Anzeige steht dann „0.01”. Bestätigen Sie diese Auswahl abschließend mit ENTER und END.

9.4 Ausgabegröße Graphtec

Die Ausgabegröße auf meinem Graphtec Schneideplotter stimmt nicht mit der gestalteten Größe überein, sondern ist um mehr als das Doppelte größer. **Tipp 4**

Bei Ansteuerung des Plotters aus CoCut muss der Wert auf 0,025 stehen. Diese Auflösung ist im den Treibern voreingestellt.

Festlegen der SCHRITTWEITE:

Im GP-GL-Modus ist es möglich, den kleinsten Abstand, um den das Schneidmesser bzw. der Stift verfahren wird, auf eine der folgenden Weiten festzulegen: 0,01 mm, 0,025 mm, 0,05 mm oder 0,1 mm. Die Voreinstellung lautet 0,1 mm. Sie müssen den Wert also verändern, wenn das Programm eine andere Schrittweite angibt.

Schritt 1: Wechseln Sie in den Befehlsmodus „GP-GL“.

Schritt 2: Drücken Sie die Eingabetaste , es erscheint das Menü Schrittweite.

Schritt 3: Drücken Sie oder , um zwischen „0,100 mm“, „0,050 mm“, „0,025 mm“ oder „0,010 mm“ zu wählen, und danach zur Bestätigung die Eingabetaste . Drücken Sie (NEXT) oder (PREV.), um Ihre Auswahl rückgängig zu machen.

Schritt 4: Drücken Sie die Taste (PAUSE), um den PAUSE-Modus zu beenden.

9.5 Rechner ohne serielle Schnittstelle (COM)

Mein Rechner hat keine serielle COM-Schnittstelle, sondern einen USB-Port. Wie kann ich meinen Schneideplotter, der noch über einen seriellen Anschluss verfügt anschließen? **Tipp 5**

Für diesen Fall gibt es im Computer-Zubehörhandel so genannte USB-Seriell-Adapter, die eine oder mehrere serielle COM-Schnittstellen bereitstellen.

Hinweis: Nicht alle angebotenen Adapter funktionieren einwandfrei; insbesondere der Einsatz unter 64-Bit Betriebssystemen ist häufig nicht fehlerfrei. Unter Umständen müssen verschiedene Adapter ausprobiert werden.

9.6 Plotter reagiert nicht!

a. Überprüfen Sie zunächst, ob Sie im CoCut-Schneidedialog den korrekten Plottertreiber und die korrekte Schnittstelle ausgewählt haben: z. B. <Gerätename> an COM2 **Tipp 6**

b. COM-Anschluss: Überprüfen Sie, ob die Parameter der Schnittstelle richtig gesetzt sind. Dazu ruft man die Systemsteuerung von Windows auf. Im Gerätemanager man den entsprechenden Anschluss aus z. .B.: COM.

Gängige Standardparameter sind: *Baud: 9600, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbit: 1, Protokoll/Flusssteuerung: Hardware*

Die Einstellung in der Systemsteuerung und am Plotter müssen identisch sein, sonst ist keine oder keine fehlerfreie Datenübertragung möglich.

c. USB-Anschluss: Überprüfen Sie ob der richtige USB-Treiber für die Maschine installiert ist. Die Einstellung finden Sie im Windows Gerätemanager unter dem Eintrag USB-Controller. Der USB-Treiber für den Schneideplotter muss in dieser Liste eingetragen sein, sonst ist keine Ansteuerung möglich.
Falls der USB-Treiber dort nicht auftaucht installieren Sie ihn von dem mitgelieferten Datenträger Ihres Gerätes.

d. Originalkabel: Überprüfen Sie, ob Sie das vom Hersteller empfohlene Originalkabel verwenden. Sollte dies nicht der Fall sein, kann es zu größeren Problemen bei der Datenübertragung kommen. CoCut „kommuniziert" während der Datenübergabe mit dem Plotter, so dass fehlende oder falsch angeschlossene Datenleitungen zu Ein- u. Ausgabefehlern führen.

9.7 Puffer Überlauf

Der Plotter meldet „buffer overflow" oder schneidet nicht den ganzen Job **Tipp 7**

Dies ist oft auf eine Falscheinstellung des verwendeten Protokolls der seriellen (COM) Schnittstelle zurückzuführen. In den meisten Fällen reicht es aus, das Protokoll bzw. die Flusssteuerung der Schnittstelle auf *Hardware* zu stellen.

9.8 Datenimport von Apple Rechnern

Datenimport von Apple-Computern in CoCut **Tipp 8**

Beim Export von Apple-Daten sind eine Reihe von Einstellungen zu beachten, damit ein perfekter Datenexport gelingt. Alle gängigen Apple kompatiblen Illustrations- und Grafikprogramme können EPS-Daten exportieren. (Illustrator, Freehand, …)

1. Für die Konturen darf als Strichstärke nur Haarlinie (0.01 mm) angegeben sein.
2. Es sollten keine Füllungen mit übergeben werden.
3. Alle Texte müssen zu grafischen Objekten gewandelt sein. (Text in Kurven)
4. Gruppierte oder kombinierte Objekte dürfen nicht vorhanden sein werden. (vorher auflösen)
5. Speziell beim Freehand-Export muss der Exportfilter für das Illustrator-Format ausgewählt werden.
6. Als Dateinamen-Erweiterung sollte .eps benutzt werden und auf Umlaute wie z. B. ü, ä, ü und sollte verzichtet werden.

9.9 Typische Fehlerquellen beim Schneiden

a) Die Folie ist zu lose eingespannt **Tipp 9**

Folge: Der Stichel verschiebt die Folie während des Schneidens und die Kontur wird nicht vollständig geschlossen.

Abhilfe: Beim Einlegen der Folie darauf achten, dass die Folie gleichmäßig vorgespannt wird und keine Wellen aufweist.

b) Die Geschwindigkeit ist zu hoch

Folge: Kleine Folienteile, insbesondere Serifen und Punzen werden herausgedreht.

Abhilfe: Geschwindigkeit verringern und den Andruck herabsetzen.

c) Der Einstechdruck ist zu hoch

Folge: Das Trägerpapier wird mit eingeritzt, Buchstabenteile werden herausgedreht und Teile des Trägermaterials bleiben an den Buchstaben hängen. Das Entgittern der Folie wird schwieriger.

Abhilfe: Andruck verringern und gegebenenfalls die Tiefe des Schneidstichels korrigieren.

d) Der Einstechdruck ist zu niedrig

Folge: Folie und Kleber wurden nur teilweise durchtrennt. Das Entgittern ist nur schwer oder gar nicht möglich.

Abhilfe: Erhöhen Sie den Andruck und korrigieren Sie gegebenenfalls die Tiefe des Schneidstichels.

e) Der Stichel ist zu tief eingestellt

Folge: Folie, Kleber und Trägermaterial wurden durchgeschnitten. Folie ist nicht mehr brauchbar.

Abhilfe: Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung Ihres Schneidstichels.

f) Der Stichel ist abgenutzt

Folge: Nur die Folie, nicht mehr der Kleber, wird durchgeschnitten.

Hinweis: Bei der Verwendung von Standardfolie ist die Abnutzung des Stichels gering. Bei der Verwendung von Reflexions- oder Sandstrahlfolie ist die Abnutzung um ein Vielfaches höher.

Abhilfe: Neuen Original-Stichel verwenden.

g) Die Buchstaben werden herausgedreht

Folge: Das Entgittern ist nur schwer möglich. Die herausgedrehten Teile kleben an der Folie fest und lassen sich nicht mehr ablösen.

Grundsätzlich gilt: Je kleiner der Schriftgrad gewählt wird, umso dünner muss die Folie sein; die Haftkraft des Klebers um so stärker.

Abhilfe: Verringern Sie die Geschwindigkeit und ggf. den Einstechdruck so lange bis der Effekt nicht mehr eintritt.

h) Das Trägerpapier wird mitgeschnitten

Folge: Das Trägermaterial haftet an der Folie. Das Entgittern wird erschwert oder unmöglich.

Abhilfe: Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung des Schneidstichels und verringern Sie ggf. zusätzlich den Einstechdruck.

9.10 Plotter via USB funktioniert nicht!

Fehlermeldung: Kann Schnittstelle nicht öffnen. **Tipp 10**

Überprüfen Sie, ob der Plotter in der ***Gerätemanager*** *(Systemsteuerung/System/Hardware/Gerätemanager)* angezeigt wird. Wenn nicht, ist die Installation des Gerätetreibers zu wiederholen, wie in der Plotteranleitung beschrieben.

Überprüfen Sie, ob in den CoCut-Geräteinstellungen, der USB-Port für das Gerät ausgewählt ist. Das ***Geräteeinstellungen***-Fenster finden Sie unter dem ***Einstellungen/Grundeinstellungen/Geräte…***-Menü.

Hinweis: Das USB-Kabel sollte ohne Verstärker maximal 5 m lang sein.

9.11 Summa Plotter liest nicht aus!

Fehlermeldung: Warte auf Antwort… oder Kann Schnittstelle nicht öffnen… **Tipp 11**

Überprüfen Sie, ob der Plotter auf die Gerätesprache DMPL eingestellt ist.
Im HPGL-Modus ist das Auslesen nicht möglich.

9.12 Der Wert für Druck und Geschwindigkeit wird nicht gespeichert

Nach Ändern der Werte wird oft vergessen die Änderungen zu bestätigen. Aktivieren Sie die

-Schaltfläche neben dem Materialeingabefeld und aktivieren Sie die ***Materialdaten speichern***-Option. **Tipp 12**

9.13 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei

Fehlermeldung: „Error for CreateFile" **Tipp 13**

Dieser Fehlermeldung wird ausgegeben, wenn die **Schreibrechte** in das Programmverzeichnis von CoCut nicht gesetzt sind.

Abhilfe: Dem Programmverzeichnis von CoCut die Schreibrechte erteilen.

Anhang

A Treiberliste

Neue oder aktualisierte Treiber können heruntergeladen werden über:
www.eurosystems.lu/driver.

Allen Datagraph

824	830	836
848	936	

Anagraph

ANA Express AE-101	ANA Express AE-101e	ANA Express AE-120
ANA Express AE-120e	ANA Express AE-60	ANA Express AE-60e
ANA Express AE-70	ANA Express AE-75e	

Aristo

AG 130 Signline	AG 50 Offline	AG 50 Signline
AG 600	AG 75 Signline	AG 75 Signline ABS
GL_TL		

Artsign

Artsign

ASC365

ASC365

Atlas

Atlas

Automated Cutting Systems

ACS Design Studio Eagle

Calcomp

Classic

Cogi

CA 1300	CA 730	CP 630
CT 1200	CT 630	E 1360
E 720	E 870	

Cole

CL1100	CL1350	CL720
CL870		

COPAM

CP-2500	CP-3050	CP-3500
CP-4050	CP-4500	

Creation

PCUT CR1080	PCUT CR1200	PCUT CR630
PCUT CR900	PCUT CS1080	PCUT CS1200
PCUT CS630	PCUT CS900	PCUT CT1000
PCUT CT1200	PCUT CT1300	PCUT CT1600
PCUT CT630	PCUT CT635	PCUT CT900
PCUT CTN1080E	PCUT CTN1200E	PCUT CTN1500
PCUT CTN630	PCUT CTN630E	PCUT CTN900
PCUT CTN900E		

Creation HK

King Cut KCUT A1200	King Cut KCUT A24	King Cut KCUT A36
King Cut KCUT A48	King Cut KCUT A900	King Cut KCUT B24
King Cut KCUT B48	King Cut KCUT B900	King Cut KCUT CT1200
King Cut KCUT CT24	King Cut KCUT CT36	King Cut KCUT CT48
King Cut KCUT CT630	King Cut KCUT CT760	King Cut KCUT CT900

DAS

SmartCutter 12	SmartCutter 24

DCS

DCS-F300

Desay

XP-300P	XP-380P	XP-450P
XP-540P	XP-660P	

DGI

Omega OM-100	Omega OM-130	Omega OM-150
Omega OM-40	Omega OM-60	Omega OM-70
Omega OM-80		

Emblem

EC 120	EC 60

Encad

NovaCut Serie

Foison

C12	C24	C48
CT-1200	CT-630	FS-24
FS-48	S24	

GCC

AR 24	Bengal BN-60	Bobcat BI-60
Expert 24	Expert 24 LX	Expert 52
Expert 52 LX	Expert II 24	Expert II 24 LX
Expert II 52	Expert II 52 LX	Expert Pro-132S
Expert Pro-60	i-Craft	Jaguar II 101
Jaguar II 132	Jaguar II 61	Jaguar III 101

Jaguar III 132	Jaguar III 183	Jaguar III 61
Jaguar IV 101	Jaguar IV 132	Jaguar IV 183
Jaguar IV 61	Jaguar JG 101S	Jaguar JG 132S
Jaguar JG 61	Jaguar JG 76S	Puma II 132
Puma II 60	Puma III 132	Puma III 60
Puma SP 132S	Puma SP 30	Puma SP 60
RX-101S	RX-132S	RX-183S
RX-61	Sable SB-60	SignPal GRC Serie
SignPal LYNX S-132S	SignPal LYNX S-30	SignPal LYNX S-60
Ultra GRC-101S	Ultra GRC-132S	Ultra GRC-50
Ultra GRC-61	Ultra GRC-76S	

Gerber

EmbossTrack	Envision 375	Envision 750
FasTrack	FasTrack 1300	FasTrack 550
FasTrack 650	HS 15 /750	Odyssey
P2C 1200	P2C 1400	P2C 1400 Tangential
P2C 1600	P2C 1600 Tangential	P2C 600
Sprint/4B alt	Sprint/4B Fastboard	Sprint/4B neu

Grafityp

CSR	CSR Ecom 92	CSRTurboDMPL
Flachbett		

Graphtec

(HPGL) alt	CE 1000-60 (HPGL)	CE 3000-120 (+USB)
CE 3000-40 (+USB)	CE 3000-60 (+USB)	CE 3000Mk2
CE 5000-120	CE 5000-40	CE 5000-60
CE 6000-120	CE 6000-40	CE 6000-60
Craft ROBO	Craft ROBO PRO II	FC Serie (GPGL)
FC4100-100 (HPGL)	FC4100-130 (HPGL)	FC4100-75 (HPGL)
FC5100-100 (HPGL)	FC5100-130 (HPGL)	FC5100-75 (HPGL)
FC7000-100	FC7000-130	FC7000-160
FC7000-60	FC7000-75	FC8000-100
FC8000-130	FC8000-160	FC8000-60
FC8000-75	FC8600-100	FC8600-130
FC8600-160	FC8600-60	FC8600-75
JX 1060 (HPGL)	JX 1130 (HPGL)	o. Randlochung alt
Sign Jet Serie		

Helo

HSP 1360	HSP 360	HSP 720

Hengxing

Rabbit HX-1000	Rabbit HX-1120	Rabbit HX-1360
Rabbit HX-630	Rabbit HX-720	Rabbit HX-800
Rabbit HX-960		

Houston

100C DMPL	69C DMPL	

Ioline

Ioline	Artpro 3500	Artpro 3700
Artpro 4000	Classic	Signmaker 5000
SmarTrac I/S 110	SmarTrac I/S 130	SmarTrac I/S 60
SmarTrac I/S 85	Studio 7	Studio 8
Super 88		

Jiachen

JC-1100DS	JC-1100E	JC-1100H
JC-1350DS	JC-1350E	JC-1350H
JC-720DS	JC-720E	JC-850DS
JC-850E	JC-850H	

Kimoto

Freecut 130	Freecut 150	Freecut 60
Freecut 75		

LG Palopoli

MLP-24

Liyu

HC 1201	HC 751	HC 901
MC 631	MC 801	SC 1261
SC 631	SC 801	

Master

XP-300P	XP-380P	XP-450P
XP-540P	XP-660P	

Masterplot

Masterplot

MAX

CM-200

Mimaki

CG-100	CG-100EX	CG-100Lx
CG-100SR II	CG-100SR III	CG-101
CG-12	CG-121	CG-130 FX II
CG-130EX	CG-130FX	CG-130Lx
CG-130SR II	CG-130SR III	CG-160 FX
CG-160 FX II	CG-45	CG-5
CG-50	CG-51	CG-6
CG-60EX	CG-60i	CG-60SR
CG-60SR II	CG-60SR III	CG-60st
CG-61	CG-75 FX	CG-75 FX II
CG-9	CG-90i	CG-90SD

CJV-30-100	CJV-30-130	CJV-30-160
CJV-30-60	ME 500	ME 650
MY CUT		

Mutoh

Junior 24	Kona 1400	Kona 1650
Kona 760	MC-1000	MC-1000S
MC-1300	MC-1300S	MC-1650
MC-650S	MC-750S	SC Serie
SC-1000E	SC-1300E	SC-550
SC-650E	SC-750E	TC-1000
TC-1300	TC-650	TC-750
Ultima SC 1400D	ValueCut VC-1300	ValueCut VC-1800
ValueCut VC-600	XP-1251C	XP-521C
XP-621C	XP-941C	

New Star

Omega OM-100	Omega OM-130	Omega OM-150
Omega OM-40	Omega OM-60	Omega OM-70
Omega OM-80		

ORXYZ

Elite	HX-Serie	JML-Serie
LX-Serie	OR-Serie	

Pericut

1000	1000/1300 IT (Transfer)	1300
901	901/1000/1300	

PERITEC

1000/1200

Redsail

RS1120C	RS1360C	RS720C
RS800C		

Refine

EH-1101	EH-1351	EH-721
EH-871	MH-1101	MH-1351
MH-721	MH-871	

Roland

CJ-500	CM 12	CM 24
CM 300	CM 400	CM 500
CX 12	CX 24	CX-300
CX-400	CX-500	EGX-350
GX-24	GX-300	GX-400
GX-500	GX-640	PC 50
PC 60	PNC 1000	PNC 1100
PNC 1200	PNC 1210	PNC 1410
PNC 1800	PNC 1850	PNC 1860

PNC 2100	PNC 2300	PNC 2700
PNC 5000	PNC 900	PNC 910
PNC 950	PNC 960	SP-300 (USB)
SP-300 (USB) Print & Cut	SP-540	SP-540 Print & Cut

Secabo

C120	C40	C60
C60 II	S120	S160
S60		

Seiki Tech

SK-1100H	SK-1100T	SK-1350H
SK-1350T	SK-720H	SK-720T
SK-850H	SK-850T	SK-870T

Silhouette

Cameo

Summa

S-Class 2 S120 D	S-Class 2 S120 T	S-Class 2 S120 TA
S-Class 2 S140 D	S-Class 2 S140 T	S-Class 2 S140 TA
S-Class 2 S160 D	S-Class 2 S160 T	S-Class 2 S160 TA
S-Class 2 S75 D	S-Class 2 S75 T	S-Class 2 S75 TA
S-Class S120 D	S-Class S120 T	S-Class S120 TA
S-Class S140 D	S-Class S140 T	S-Class S140 TA
S-Class S160 D	S-Class S160 T	S-Class S160 TA
S-Class S75 D	S-Class S75 T	S-Class S75 TA
SummaCut D1020	SummaCut D120 / D120 SE	SummaCut D120R
SummaCut D1220	SummaCut D140	SummaCut D140R
SummaCut D15	SummaCut D160R	SummaCut D500
SummaCut D520	SummaCut D60 / D60 SE	SummaCut D60R
SummaCut D60R FX	SummaCut D620	SummaCut D75R
SummaCut D760	SummaSign Pro D-Serie	SummaSign Pro D1010
SummaSign Pro D1300	SummaSign Pro D1400	SummaSign Pro D1600 SL
SummaSign Pro D610	SummaSign Pro D750	SummaSign Pro T 750
SummaSign Pro T-Serie	SummaSign Pro T1010	SummaSign Pro T1300
SummaSign Pro T610	SummaSign T 1400 Pro	SummaSign T 1600 Pro SL
SummaSign T1010A	SummaSign T600	

Summagraphics

D1000	T1000

Technoplot

Millennium T 610 Pro	Millennium T 750 Pro

Universal-Treiber

DMPL 0.025	HPGL 0.01	HPGL 0.025
HPGL 0.05	HPGL/2	

USCutter

MH-1101	MH-1351	MH-721

Vinyl Express

Bobcat	Lynx	Panther I 24
Panther I 30	Panther I 40	Panther I 50
Panther II 24	Panther II 30	Panther II 40
Panther II 50	Panther III 24	Panther III 30
Panther III 40	Panther III 50	Puma I
Puma II	Q Serie 100	Q Serie 130
Q Serie 160	Q Serie 24	Q Serie 30
Q Serie 42	Q Serie 54	Q Serie 60
Q Serie 64	Q Serie 75	Qe60
Qe60+	R Serie 19	R Serie 24
R Serie 31	R Serie 39	R Serie 44
R Serie 53	ULTRA 24	ULTRA 30
ULTRA 40	ULTRA 50	

VyTek

GEM40	GEM54

B Lexikon der Fachbegriffe

Aktive und passive Jobs Aktive Jobs sind die, die gerade ausgegeben werden. Passive Jobs liegen in der Warteschlange zur Ausgabe bereit.

Anfahrfahnen Beim Fräsen oder Laserschneiden kommt es häufig vor, dass am Startpunkt eines Objektes Eintauchspuren sichtbar sind. Damit die Qualität der zu fräsenden Objekte davon nicht beeinträchtigt wird, kann der Startpunkt an eine Stelle außerhalb des Objekts verlegt werden. Diese Aufgabe wird von so genannten Anfahrfahnen erledigt.

Ausgabe in Datei Die Ausgabe der Plotdaten kann in eine Datei umgeleitet werden. Dazu ist lediglich die entsprechende Option im Ausgabedialog zu aktivieren.

Ausgabeprozess überwachen Mit überwachen ist gemeint, dass der Ausgabeprozess unterbrochen, abgebrochen und weitergeführt werden kann. Aktive Jobs können passiv geschaltet werden und bei Bedarf wieder aktiviert werden.

Autoimport-Plugins Autoimport-Plugins dienen dazu, Daten aus anderen Programmen automatisch - also ohne Zwischenschritte - zu importieren.

Automatische Umrissstiftumwandlung Diese Funktion bedeutet, dass bei der Übergabe der Daten zur Ausgabe geprüft wird, ob Objekte das Attribut „Umriss" haben. Wenn ja, kann der Anwender entscheiden, ob der Umriss gewandelt werden soll oder nicht. Soll der Umriss gewandelt werden, dann wird ein Vektorobjekt in der Stärke des Umrisses automatisch erzeugt!

Bitmap-Funktionen Bitmaps sind Pixelbilder oder Fotos. Mit Bitmap-Funktionen sind alle Funktionen gemeint, die nicht Vektorwerkzeuge sind wie z. B. die Knotenbearbeitung und die nur auf Bitmaps anzuwenden sind.

Bohrungen Bohrungen sind ein spezielles Zeichen-Werkzeug das, mittels eines Fadenkreuzes, die Position eines Bohrloches markiert. Ist die angeschlossene Maschine in der Lage Bohrlöcher zu erzeugen, dann wird auch die Position an den Gerätetreiber übermittelt.

CMX Datentransfer Mit CMX Datentransfer ist die Übergabe von Daten mittels des CorelDRAW CMX- Datenformats gemeint.

Dieses Format hat CorelDRAW kreiert, um den Datenaustausch innerhalb der Corel-Programmfamilie sicherzustellen. Dieses Format ist öffentlich und wird für den Datenaustausch verwendet. Dies hat gegenüber EPS den Vorteil, das Corel spezifische Datentypen 1:1 übernommen werden können, ohne eine Umwandlung des Formats vorzunehmen.

Clipart-Reiter

Cliparts sind jobähnliche Dateien - häufig Logos oder Muster - die für den Entwurf eines Ausgabejobs hilfreich sind. Der Clipart-Reiter ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Cliparts verwaltet werden können.

Dateien-Reiter

Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Grafikdateien (Jobs) verwaltet werden können.

Digitalisiermodus

Diese Funktion meint ein Zeichen-Werkzeug, das ähnlich einem Digitalisiertablet mit Digitalisierlupe, Knotenpunkte auf der Arbeitsfläche erzeugt.

Direktes Schneiden

Schneiden ohne Fenster vor der Ausgabe auf dem Schneideplotter

Dongle-Schutz

Ein Dongle ist ein Hardware-Kopierschutz, der auf die USB-Schnittstelle des Rechners zu stecken ist, um die Software lauffähig zu machen. Der Dongle schützt den Hersteller gegen unerlaubtes Kopieren seiner Software und er schützt die Investition des Käufers, da seine Mitbewerber die Software nicht kostenlos bekommen können. Ein Dongle-Schutz nutzt somit beiden Seiten.

Entgitterlinien horiz. / vert.

Zusätzlich zum globalen Entgitterrahmen, der um den gesamten Ausgabejob erzeugt wird, können individuelle Entgitterlinien horizontal oder vertikal in der Ausgabevorschau hinzugefügt werden. Große, unhandliche Jobs können damit unterteilt werden.

Fahrweg-Protokollierung

Für jedes Werkzeug wird die zurückgelegte Strecke protokolliert. Zusätzlich werden Datum, Uhrzeit und Gerätenamen gespeichert.

Fontmanager

Der Fontmanager verwaltet Fonts in Datenbanken. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass die Datenbank von einem Rechner auf den anderen kopiert werden

	kann und somit der gleiche Bestand an Fonts auf beiden Rechnern zu Verfügung steht.
Fräsen & Gravieren	Diese Rubrik listet die speziellen Funktionen und Werkzeuge auf, die für das Fräsen und Gravieren implementiert wurden.
Geräteansteuerung	Die Rubrik Geräteansteuerung befasst sich mit Funktionen auf der Ausgabeseite.
Hotfolder-Verwaltung	Ein Verzeichnis kann als so genannter Hotfolder definiert werden. Alle Ausgabejobs, die in dieses Verzeichnis gespeichert werden, werden der Ausgabe zugeführt.
Job-Info	Die Job-Info kann zu jedem Job zusätzliche Informationen wie z. B. Auftrags-Nummer, Kundenadresse, Material, Zeitverbrauch u. v. m. mit abspeichern.
Job-Kalkulation	Die Job-Kalkulation bezeichnet eine Funktion, mit deren Hilfe auf einfachste Weise Vorkalkulationen erstellt werden können. Besonders gut eignet sie sich zur Berechnung anfallender Materialkosten.
Job-Wiederholung	Jeder Job, der sich noch in der Job-Historie befindet, kann identisch wiederholt werden. Gespeichert werden die tatsächlich an die Maschine übertragenen Daten, so dass alle Parameter im Ausgabefile mit enthalten sind.
Klonen	Ursprünglich eine Funktion, die die Arbeitsfähigkeit des Rechners bei einer großen Anzahl an Kopien noch lauffähig hält, wird diese Funktion meist beim Erzeugen von Aufklebern und Serien benutzt. Die Änderungen am Kontrollobjekt werden auf alle Klonobjekte übertragen.
Knotenbearbeitung	Hauptwerkzeug für die Erstellung und Bearbeitung von Vektorobjekten.
Konturlinie (Print & Cut)	Im Unterschied zur Outline/Inline werden hier Bitmaps mit einer Vektorkontur versehen. Diese Funktion wird regelmäßig bei der Erstellung von Aufklebern und Stickern benötigt.
Kreissatz	Ist eine Sonderfunktion des Text-Editors mittels der Textblöcke auf, an oder in einem Kreis gesetzt werden kann.
Laser-Gravierer	Bezeichnung für alle Geräte, die zum Gravieren keinen Gravierstichel sondern einen Laser einsetzen.

	✕ - Dieser Gerätetyp wird von der Software-Suite OptiScout unterstützt. Ausführliche Infos auf: www.optiscout.de
Layer-Reiter	Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Layer (Ebenen) verwaltet werden können. Layer sind Farbebenen, die neben der Objekt-Position auch die Ausgabereihenfolge und die Werkzeugparametrisierung steuern.
Leerzeichen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)	Sonderfunktion mit der mikrotypografisch korrekte Leerzeichen (Stichwort: Halbgeviert) und damit Wort- bzw. Zeichenabstände erzeugt werden können. Diese speziellen Leerzeichen können direkt über die Tastatur eingegeben werden.
Materialanzeige	Jedem Farb-Layer kann ein spezifisches Material mit der exakten Materialbezeichnung zugeordnet werden. Das zugeordnete Material wird in der Job-Kalkulation, der Job-Info, im Layer selbst und bei der Ausgabe angezeigt.
Mehrfaches Schneiden	Option um dicke und widerstandsfähige Materialien leichter zu schneiden
Mehrplatzlizenzen möglich	Zu jeder Hauptlizenz können Mehrplatzlizenzen erworben werden. Die zusätzlichen Lizenzen haben dabei die gleiche Seriennummer wie die Hauptlizenz.
Multi-Inline	Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit Inlines versehen. Die Fläche wird entlang dieser Inlines von außen nach innen ausgeräumt.
Multi-Schnittstellen-Support	Damit ist gemeint, dass alle an einem Rechner befindlichen Ports, die für die Ausgabe taugen, benutzt werden können. Üblicherweise sind das alle COM- und USB-Ports.
Multifunktions-Cutter	Multifunktions-Cutter sind Geräte, die neben dem Schneiden von Folien auch andere Werkzeuge benutzen können. Das sind z. B. oszillierende Messer, Frässpindeln und Falzwerkzeuge.

× - Dieser Gerätetyp wird von der Software-Suite OptiScout unterstützt. Ausführliche Infos auf: www.optiscout.de

Mustervorlagen (*.JTP)

Mustervorlagen oder Templates sind Jobs, die beim Öffnen keinen Dateinamen haben. Mustervorlagen können immer dann angelegt werden, wenn sie als Beispiel für andere, ähnliche Jobs dienen können. Der Vorteil liegt darin, dass Arbeitsfläche und Layout bereits vordefiniert sind.

Nach Farbe

Ist eine Verschmelzfunktion, die alle Flächen, die von darüber liegenden Farben verdeckt werden, entfernt.

Objekte schließen (Automatisch)

Beim Import von DXF- oder HPGL-Daten sind viele oder alle Objekte nicht geschlossen. Auf einem Schneideplotter sind nur geschlossene Objekte sinnvoll zu verarbeiten. Diese Funktion schließt automatisch alle Vektorobjekte, wobei in den Grundeinstellungen der Schwellwert für das Schließen von Objekten verändert werden kann.

Objekte-Reiter

Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Objekte verwaltet werden können. Diverse Objektattribute wie z. B. sichtbar/unsichtbar, nicht ausgeben, nicht drucken können individuell für jedes Objekt definiert werden.

Offenes Trimmen

Ist eine Verschmelzfunktion, die die Objekte, nach dem sie an der Schnittstelle getrennt wurden, offen lässt.

Optimierung

Ziele der Optimierung sind: Ausschussminderung, Materialeinsparung, Zeiteinsparung, Job-Vorbereitung optimieren und verkürzen. Auf der Arbeitsfläche oder in der Ausgabevorschau kann die Objektoptimierung durchgeführt werden. Dabei werden die Objekte so sortiert, dass der Materialverbrauch, ohne Verschachtelung der Objekte, möglichst gering ist.

Outline / Inline

Ist eine Spezialfunktion bei der Vektorobjekte mit einer Kontur - in einem vordefinierten Abstand - automatisch gezeichnet werden. Im Unterschied zur Konturlinie werden bei dieser Funktion bei innenliegenden Objekten Konturen nach innen - so genannte Inlines - erzeugt.

Parallele Geräteausgabe

Diese Funktion kann - eine entsprechende Rechenleistung des Rechners vorausgesetzt - auf mehreren Geräten, die an einem Rechner angeschlossen sind, gleichzeitig ausgeben.

Passermarke

Ist ein spezielles Zeichen-Werkzeug, mit dem Passermarken für das mehrfarbige Montieren von Folien erzeugt werden. Diese Passermarken können aus einem „durchgeschnittenen" oder einem gefüllten Quadrat bestehen, die vom Anwender an die gewünschte Position auf dem Ausgabejob positioniert werden. Bei der Ausgabe werden diese Passermarken, layerunabhängig, immer an derselben Position auf der Folie geschnitten, so dass anschließend die exakte Montage von unterschiedlichen Farben möglich wird.

PhotoCUT

PhotoCUT ist ein Programmmodul, das Halbtonvorlagen in Vektorenstreifen umwandeln kann. Diese so erzeugten Vektorenstreifen könne auf jedem handelsüblichen Schneideplotter ausgegeben werden und erzeugen mit dem entsprechenden Betrachtungsabstand einen fotoähnlichen Effekt.

PhraseWriter

Der PhraseWriter ist ein Programm-Modul zur Verwaltung und Benutzung von Textbausteinen. Es wird automatisch beim Start mitgestartet und ist über das rechte Maustasten Kontextmenü jederzeit im Zugriff. Der gesuchte Textbaustein wird ausgewählt und anschließend als Textblock auf der Arbeitsfläche eingefügt und angezeigt.

Plot-Manager

Der Plot-Manager ist ein eigenständiges Programm-Modul das „im Hintergrund" die Ausgabe der Daten auf das ausgewählte Gerät steuert und überwacht.

Plotserverfunktion (TCP/IP)

Ein Rechner an dem mehrere Ausgabegeräte angeschlossen sind kann als Plotserver fungieren. Die Datenübertragung kann via Netzwerk über TCP/IP erfolgen. Die entsprechenden Lizenzen vorausgesetzt können beliebig viele Klientenrechner auf den Plotservergeräten ausgeben.

Posterize

Posterize ist eine Bitmapfunktion, die eine Reduktion auf eine beliebige Anzahl von Farbtönen pro Farbebene durchführt.

Probefahrt

Vor der eigentlichen Ausgabe kann eine so genannte Probefahrt durchgeführt werden, um zu prüfen ob z. B. das Material ausreicht. Dabei wird der Ausgabejob mit hochgefahrenem Werkzeugkopf abgefahren.

Produktivitäts-Werkzeuge

Produktivitäts-Werkzeuge sind spezielle Werkzeuge, die aufgrund ihrer Funktionsweise die Produktivität von werbetechnischen Prozessen erhöhen können. Dies sind

	meist solche Werkzeuge, die eine Schneidesoftware von Illustrationsprogrammen wie Illustrator und CorelDRAW unterscheidet.
Programmtyp	Diese Rubrik fasst bestimmte Kriterien zusammen, die den Einsatzbereich des Programms charakterisieren.
Referenzjob (*.JRF)	Bei einem so genannten Referenzjob wird auch die Umgebung, die Werkzeugparameter und der Gerätetreiber mit gespeichert. Auf diese Weise ist es möglich den Job beliebig oft auf identische Art und Weise auszugeben.
Region ausschneiden	Ist eine Bitmapfunktion, die das Vektorisieren von Teilen eines Bitmaps ermöglicht. Aus einem Bitmap kann eine beliebige Vektorform herausgeschnitten werden.
Rollen-Cutter	Rollen-Cutter meint alle Schneideplotter, die ausschließlich Rollenmaterial verarbeiten können.
Schraffieren	Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit einer Schraffur versehen. Die Fläche wird entlang dieser Schraffur mit dem Fräswerkzeug ausgeräumt.
Segmentierung mit Überlappung	Segmentierung wird immer dann notwendig, wenn der Job größer d. h. länger oder breiter ist, als die angeschlossene Maschine in der Lage ist zu plotten. Die Überlappung ist notwendig, wenn die einzelnen Segmente wieder zu einem Ganzen vervollständigt werden. Das Zusammenfügen „auf Stoss” würde zu nicht gewünschten Blitzern führen.
Sidebar	Unter Sidebar versteht man ein verschiebbares Kontrollelement, das auf dem Desktop sichtbar gemacht werden kann. Die einzelnen Unterelemente werden über so genannte „Reiter” aktiviert.
Siebdruck	Ist eine Verschmelzfunktion, die das Ändern des Farbstapels erlaubt. Damit kann die Druckreihenfolge interaktiv, von hell nach dunkel, umsortiert werden.
Sortierung mit Simulation	Bei dieser Funktion werden alle Objekte nach einem bestimmten Kriterium sortiert. Für manche Ausgabegeräte wie z. B. Lasern oder Fräsen ist die Reihenfolge der Abarbeitung der Objekte wichtig. Deshalb kann hier die Ausgabe simuliert werden und die Sortierung den Erfordernissen des Ausgabegeräts angepasst werden.

Spool-Funktion

Wird der Plot-Manager mit dem Parameter !SPOOL! aufgerufen, dann läuft er eigenständig ohne dass das Programm gestartet sein muss. Ausgabedaten können per Drag & Drop aktiviert und ausgegeben werden.

Spotfarben definierbar

Spotfarben sind speziell definierte Farb-Layer, deren Farbwerte beim EPS (OPI)-Export mit ausgegeben werden. Bestimmte Hybridgeräte und RIPs benutzen diese Farben für die Steuerung von Ausgabeprozessen. Beim Drucken können auch die entsprechenden Farbauszüge gemacht werden.

Standalone

Standalone bedeutet, dass dieses Programm - eigenständig (Standalone) - ohne ein anderes, ein so genanntes Host-Programm, eingesetzt werden kann. Es hat alle Werkzeuge die für den Entwurf, das Layout und die Ausgabe von Jobs erforderlich sind.

Stapeln

Beim Stapeln werden zunächst so viele Objekte nebeneinander positioniert wie auf das Material passen. Die nächsten Objekte werden dann darüber positioniert. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Objekte auf dem Material positioniert sind.

Statusanzeige Materialverbrauch

In der Ausgabevorschau wird in der Statuszeile des Fensters der Materialverbrauch des Jobs in qm angezeigt. Da dies vor der Ausgabe geschieht, kann diese Funktion auch dazu benutzt werden, exakt so viel von einem Material zu ordern, wie für den Job aktuell benötigt wird.

Symmetrisches Objekt

Ist ein Werkzeug, das Sterne und Polygone erzeugen kann. Dabei kann die Ausgangsform (Kreis, Ellipse) und die Anzahl der Ecken angegeben werden. Mit einem eigenen Zeichen-Werkzeug werden dann die symmetrischen Objekte auf der Arbeitsfläche gezeichnet.

Text-Editor

Der Text-Editor meint eine Programmfunktion, die alle Werkzeuge umfasst, die zur professionellen Texterfassung und -bearbeitung notwendig sind. Dabei sind typografische Spezialwerkzeuge, die für die Werbetechnik unerlässlich sind, implementiert.

Textbausteine anlegen / ändern

Textbausteine sind Textblöcke die man häufiger verwenden kann, weil sie so oder ähnlich in vielen Jobs vorkommen - z. B. die eigene Adresse. Im PhraseWriter können beliebige Textblöcke angelegt und bei Bedarf abgeändert werden.

Textimport (*.TXT, *.RTF, *.ECT)

Fremdtexte können in die Textbox direkt importiert werden, wobei die oben genannten Formate benutzt werden können. Für formatierten Text ist das RTF-Format zu benutzen. Es kann von jeder professionellen Textverarbeitung gespeichert werden kann.

Thumbnail-Vorschau

Thumbnails sind kleine niedrig aufgelöste Pixelvorschauen des Dateiinhalts. Alle in dem ausgewählten Verzeichnis liegenden Dateien werden, mittels der Thumbnail-Vorschau, überschau- und einsehbar gemacht.

Tisch-Cutter

Tisch-Cutter meint alle Schneideplotter, die einen Flachbetttisch als Schneidunterlage haben.

Treiber

Treiber meint Gerätetreiber, die der Post-Prozessor zur Ausgabe benutzt. Im Treiber sind die gerätespezifischen Werkzeuge und deren Parameter definiert.

Trimmen

Ist eine Verschmelzfunktion, die geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennt und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch schließt.

TrueType, OpenType, Type 1, BE-Fonts

Diese 4 Font-Formate können mit dem Fontmanager verwaltet, d. h. hinzugefügt, aktiviert und deaktiviert werden.

URW BE Fonts

Das BE-Schriftenformat wurde seinerzeit von der Fa. URW kreiert. Das BE-Format ist ein Vektorfontformat, das mit SIGNUS-Systemen ausgeliefert wurde.

Vektorisierung

Vektorisierung meint die Umwandlung von Bitmaps (Pixelbildern) in Vektorkonturen.

Versalhöheneinstellung

Versalhöhe ist die typografisch korrekte Höhenangabe von Grossbuchstaben. Der Text-Editor benutzt diese Einheit standardmäßig bei der Schriftgröße.

Verschmelzen

Mit Verschmelzen sind Funktionen gemeint, die das Überlappen von Ebenen bzw. Folien behandeln. Es sind in der Werbetechnik und im Siebdruck unerlässliche Funktionen für die Verarbeitung von Folien.

Verzeichnisüberwachung

Diese Funktion bedeutet, dass die Software ein bestimmtes Verzeichnis auf der Festplatte oder im Netzwerk unter Beobachtung hält. Immer dann wenn

	eine Veränderung - durch Speichern oder Löschen von Jobs - in dem Verzeichnis eintritt, wird auch die Thumbnail-Vorschau aktualisiert.
Videomarken (Print & Cut)	Als Videomarken werden Marken bezeichnet, die von Schneideplottern mit optischen Sensoren oder Kameras erkannt werden können, um auf diese Weise Druckungenauigkeiten zu kompensieren. Im Print & Cut-Prozess (Drucken und Schneiden) werden sie auch für die Konturierung von Druckobjekten benutzt.
Vollfläche	Ist eine Verschmelzfunktion, die Objekte einer Farbe unterfüllt, deren Flächen die einer anderen überdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüber liegenden vollständig unterlaufen.
Vorschau *.CDR und *.CMX	Der Dateien-Reiter kann neben *.JOB auch die Inhalte von *.CDR- und *.CMX-Dateien (CorelDRAW-Formate) anzeigen.
Warten nach Segment	Wird ein Job segmentiert, dann erhält der Anwender bei dieser Option die Möglichkeit die Maschine neu zu rüsten, bevor das nächste Segment verarbeitet wird. Die Ausgabe kann jederzeit fortgesetzt werden.
Werkzeugparametrisierung	Bedeutet, dass die speziellen Einstellungen für ein Werkzeug vorgenommen werden können. Das können Werte für Geschwindigkeit, Drehzahl, Tiefe, Winkel, Druck, Beschleunigung und andere Parameter sein. Der Gerätetreiber stellt die Parameterfelder zur Verfügung. Der Anwender editiert die entsprechenden Parameterwerte vor der Ausgabe auf dem Gerät.
Werkzeugzuordnung	Jedem Farb-Layer kann ein bestimmtes Werkzeug zugeordnet werden. Das erleichtert das Erstellen und Verarbeiten von Jobs. Der ausgewählte Gerätetreiber stellt die möglichen Werkzeuge zur Verfügung. Die Zuordnung wird vom Anwender individuell vorgenommen.
Zusatzprogramme	Zusatzprogramme sind Programm-Module oder eigenständige Programme, die mit zum Lieferumfang gehören.

C Glossar

Additives Farbsystem Das ~ basiert auf der Mischung der additiven, selbstleuchtenden Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB), z. B. beim Farbfernseher oder Farbmonitor

Anfasser Mit ~ bezeichnet man die 9 schwarzen Quadrate, die beim markieren von Objekten um das Objekt herum und in der Mitte gezeichnet werden.

Antialiasing Treppeneffektglättung oder Kantenglättung bei Bitmaps

Applikationtape Übertragungspapier, das dazu dient die geschnittene Folie nach dem Entgittern auf der Beschriftungsfläche aufzubringen. Die Haftkraft muss genügend stark sein, dass der Text - auch die kleinsten Buchstaben - ohne Probleme vom Trägermaterial gelöst werden können. Nach dem Aufbringen muss das ~ aber genauso problemlos entfernt werden können.

Auflösung Anzahl der Bildpunkte (Pixel) je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (dots per inch) angegeben. Laserdrucker haben eine Auflösung von 600 bis 1200 dpi.

Ausgleich Verändern des Abstands zwischen zwei benachbarten Zeichen, so dass ein harmonisches Schriftbild entsteht. Dies erreicht man durch Korrigieren des Zeichen- oder Wortabstandes. Bei Abständen unter 100% spricht man von Unterschneidung und bei Werten über 100% von Sperren

Ausrichtung Art der Platzierung eines Textblocks auf der Arbeitsfläche. CoCut bietet Ausrichtung linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Blocksatz erzwingen und Versalhöhe anpassen an

Auszeichnung Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z. B. **fett**, *kursiv*

Backup Datensicherung

Bitmap Pixelgrafik

Bit-Tiefe auch Farbtiefe ~ ist die rechnerisch mögliche Anzahl der Farben bei einer bestimmten Anzahl von Bits, z. B.:
1 Bit Farbtiefe = 2^1 = 2 mögliche Farben (Schwarz/Weiß)
8 Bit Farbtiefe = 2^8 = 256 mögliche Farben/Grautöne
24 Bit Farbtiefe = 2^{24} = 16,8 Mio. mögliche Farben

Blitzer Mit ~ benennt man die Spalten an den Grenzen überlagernder oder aneinandergrenzender Farb- oder Folienflächen. Nachteilig sind ~ insbesondere bei Siebdruckvorlagen oder beim Drucken.

Blocksatz Eine Absatzausrichtung, bei welcher der Textblock gleichzeitig links- und rechtsbündig ausgerichtet wird. Dazu wird der Wortzwischenraum innerhalb einer Textzeile so variiert (i. d. R. gedehnt), dass sowohl links als auch rechts eine glatte Textkante entsteht. Dies gilt nicht für den Auslauf (die letzte Zeile des Absatzes). vgl. auch: erzwungener Blocksatz

Byte Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computers adressierbare Einheit

Clipart(s) ~ sind Jobs oder Jobteile, die zu der Clipart-Toolbar hinzugefügt wurden. Sie werden in einem eigenen Verzeichnis abgelegt (C:\Programme\EUROSYSTEMS\CoCut Standard 2015\CLIP)

Clipboard Die Zwischenablage von Windows nennt man auch ~. Das ~ wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen

CMYK Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Key, Schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck

CMYK-Farbraum ~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen

Container ~ genauer Bild- oder Text-Container ist ein Vektorobjekt, das ähnlich einem realen Container beliebige Bilddaten oder Texte aufnehmen kann. In Verbindung mit Makroskripten können Inhalte halbautomatisch oder automatisch ausgetauscht werden.

Desktop Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem Schreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden

Digitalisierung Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines Scanners.

Dongle Bezeichnet den Kopierschutz der zum Lieferumfang von CoCutgehört. Er wird auf die USB-Schnittstelle Ihres Rechners gesteckt. Ohne ~ kann die Software nicht gestartet werden.

Download Das Herunterladen von Programmen oder Dateien aus dem Internet auf einen Rechner nennt man ~.

DPI Akronym für **D**ots **P**er **I**nch; Auflösungsfeinheit in „Punkten pro Zoll" - (1 Zoll = 2,54 cm)

Einfügemarke ~ nennt man die blinkende, vertikale Linie in einem editierbaren Feld

Entgittern Bezeichnet den Vorgang des Entfernens von überflüssigen Folienteilen nach dem Schneiden mit einem Schneideplotter

EPS Akronym für „**E**ncapsulated **P**ostscript **F**ormat". In diesem Dateiformat sind die Text- und Bildinformationen in der Seitenbeschreibungssprache Postscript abgelegt. Dieses Format enthält neben den Text- und Rasterdaten auch ein Vorschaubitmap, welches es erlaubt, ein Abbild der Daten auf dem Bildschirm darzustellen.

Erzwungener Blocksatz Blocksatz bei dem alle Textzeilen - auch die Letzte - auf die Spaltenbreite oder Breite der Arbeitsfläche angepasst werden. In CoCut heißt diese Ausrichtung „Blocksatz erzwingen"

Farbtiefe unter ~ versteht man die Anzahl möglicher Bunttöne, die vom Scanner erfasst oder per Farbmonitor wiedergegeben werden kann

Fett Schriftattribut mit einer etwas breiteren Strichstärke als der Grundschnitt der Schrift.

Folie Zwei Herstellungsverfahren sind üblich: Kalandrieren und Gießen. Gegossene Folie wird ohne Strecken hergestellt und hat deshalb eine geringere Schrumpfneigung. Die Kosten sind i. a. höher als bei kalandrierter Folie. Kalandrierte ist preisgünstiger, hat eine kürzere Verwendungsdauer und schrumpft stärker.
Schneidfolien sind dreischichtig aufgebaut:
1. Trägermaterial; die unterste Schicht
2. Kleberschicht; befindet sich zwischen Folie und Trägermaterial
3. Die Folie selbst.

Font Schriftschnitt innerhalb einer Schriftfamilie in digitaler Form. Die meisten Schriftfamilien verfügen über die Fonts normal, fett, kursiv und fett-kursiv. Oftmals wird Font auch für die gesamte Schriftfamilie benutzt. Korrekt ist aber, dass jeder Schnitt ein eigener Font ist

Gammakorrektur Die ~ ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei aneinandergrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe

	berücksichtigt wird.
Gruppieren	Zusammenfassen beliebiger Objekte zu einer Gruppe. Die Lage der Objekte zueinander verändert sich in der Gruppe nicht mehr.
Halbtonbild	Als ~ bezeichnet man solche Bilder in denen Graustufen oder Farbtöne vorkommen. Man nennt die Tonwerte zwischen reinem Weiß und reinem Schwarz Halbtöne.
Hilfslinie	Hilfslinien sind Linien, die zum visuellen Ausrichten von Objekten auf der Arbeitsfläche oder dem Desktop benutzt werden. Hilfslinien sind nur auf dem Bildschirm sichtbar und werden weder geplottet noch auf dem Drucker ausgegeben.
Hochgestellt	Die Zeichen werden höher gesetzt als die auf der Schriftlinie stehenden Zeichen. Sie sind i. d. R. in einem etwas kleineren Schriftgrad gesetzt als die Grundschrift.
Hotfolder	Ein Hotfolder ist ein vom Plot-Manager überwachtes Verzeichnis. Wenn eine Datei in dieses Verzeichnis kopiert wird, so führt der Plot-Manager bestimmte, konfigurierbare Funktionen automatisch aus.
Job	Dateiendung von CoCut; Bezeichnung für eine CoCut-Datei
Kalibrierung	Anpassung von Drucker, Bildschirm, Plotter oder Anpassen an Sollwerte
Kontextmenü	Kontextmenüs heißen Kontextmenüs, weil sich der Aufbau, je nach Anzahl und Typ der selektierten Objekte (Kontext), anpasst und verändert. Kontextmenüs werden immer mit der rechten Maustaste aktiviert. Sie dienen dem schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen und Werkzeuge, auch auf solche, die über die Hauptmenüs nicht aktivierbar sind.
Kontrast	Gegensatz; Helligkeitsumfang zwischen hellen und dunklen Bildstellen
Laminieren	Überziehen mit transparenten Kunststofffolien
Live-Update	Aktualisierung einer Software übers Internet
Makro	Ein ~ automatisiert Abläufe in Programmen. Die Automatisierung kann dabei mit programmeigenen Befehlen oder mittels einer Makrosprache realisiert sein.
Markisenfunktion	Unter ~ versteht man das Markieren von Objekten indem man die linke Maustaste gedrückt hält, dann einen Rahmen um die zu markierenden Objekte zeichnet und die Maustaste erst loslässt, wenn alle zu markierenden Objekte sich vollständig

innerhalb des Rahmens befinden.

Oberlänge Terminus für den über die Mittellänge nach oben hinausragenden Teil eines Zeichens.

Profil Mit einem ~ wird das Aussehen von Programmoberflächen bezeichnet. Die angezeigten Werkzeuge und Menüeinträge kann individuell auf den Anwender zugeschnitten werden. Der Zweck liegt in der Vereinfachung der Benutzerschnittstelle.

Prozessfarben Druckfarbenskala für 4-Farbdruck mit Cyan, Gelb (Yellow), Magenta und Schwarz (Key). Bei Mischung ist drucktechnische Wiedergabe aller Farben möglich.

Raster Image Prozessor kurz: RIP - Software, die Vektordaten rastert und den Druck auf einem Großformatdrucker steuert

Toolbar Symbolleiste, die frei auf der Arbeitsfläche eines Programms bewegt und positioniert werden kann. Oft ist auch die Zusammenstellung der Tools (Werkzeuge) definierbar.

Scanauflösung Feinheit der Auflösung beim Scannen von analogen Bildvorlagen
Formel:
Auflösung (in DPI) = Druckrasterweite (L/cm) x 2 (Qualitätsfaktor) x Vergrößerungsfaktor x 2,54 (bei Umrechnung von cm in inch)

Schriftgrad ~ ist die Größe einer Schrift. Sie entspricht der Kegelhöhe, d. h. sie umfasst auch Ober- und Unterlänge, sowie eine gewissen Raum ober- und unterhalb der Zeichen.

Schriftlinie Als ~ bezeichnet man eine gedachte Linie, auf der die Zeichen einer Zeile stehen. Auch wen in einer Zeile unterschiedliche Schriftarten und Schriftgrade verwendet werden, müssen alle Zeichen auf einer gemeinsamen Schriftlinie stehen.

Überfüllung Eine schmale Überlappungszone an den Grenzen überlagernder farbiger Elemente. Diese ~ stellt sicher, dass an den Farbgrenzen keine Blitzer entstehen. Die Überlappung kann durch Über- und Unterfüllung erreicht werden.

Unterlänge Dies ist der Teil eines Zeichens, der über die Schriftlinie nach unten hinausragt.

Unterschneidung Wenn zwei Zeichen dichter zusammengesetzt werden, als es ihrer Standarddicke entspricht, spricht man von ~. Bei Zeichenkombinationen wie z. B. „Te” ergibt sich ein ausgeglichenes Schriftbild.

Upload

	Unter ~ versteht man das Senden von Dateien und Programmen auf einen vernetzten Server
Versalhöhe	Man versteht darunter die Höhe der Großbuchstaben, der Versalien. Als Maß wird i. d. R. die Höhe des Buchstabens „H" von der Schriftlinie bis zur Zeichenoberkante benutzt.
x-Höhe	Höhe des Kleinbuchstabens/Zeichens „x" bzw. der Kleinbuchstaben ohne die Oberlänge einer Schrift. Diese Höhe wird auch Mittellänge genannt.
Zoll	engl. Inch. Maßeinheit für die Länge 1 Zoll = 1 Inch = 2,54 cm

D Impressum

Anmerkung zur Produktion:

Dieses Handbuch wurde mit dem RCS eigenen Dokumentationssystem erstellt.
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Verwendete Schriftfamilie: Arial

Deutsche Version:
Peter Bettendorf
RCS Systemsteuerungen GmbH

Stand: 20.08.2015

Index

A

Achswechsel 73, 101

AI 44

Aktive Jobs 122, 123, 124, 125, 129, 144

Anfahrfahnen 144

Anzahl Ausgaben 56

Anzahl Kopien 57

Arbeitsfläche-Setup 40

Ausgabe in Datei 58, 83, 136, 144

Ausgabe-Vorschau 60, 61, 64, 84, 101, 102, 107, 112, 113, 120

Ausgangsdarstellung 102

Auslesen 41, 59, 83, 136

Ausrichten 75, 117, 157

Ausrichtung 41, 42, 110, 111, 117, 154, 156

AutoCAD 33, 84

Autoimport-Plugins 94, 105, 144

Automatisierung 157

B

Backup 154

BE-Fonts 152

Bemaßung 115

Bildschirm auffrischen 99

Blattränder 41

Blattrand 85

B

Blattursprung 58, 82

Blattursprung beibehalten 58, 82

BMP 44, 84

Bohrungen 144

C

CDR 153

Clipart 145, 155

CMX 144, 153

CMYK 155

CorelDRAW 7, 19, 21, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 84, 144, 150, 153

CoRUN 33, 34, 35, 84, 94, 105, 106

CUT 30, 138, 141, 142, 146, 153

D

Dateien-Reiter 145, 153

Digitalisiermodus 145

Drehrichtung 81, 82, 119

Duplizieren 19, 74

DXF 44, 45, 85, 148

E

Ebene 42

Eins nach vorne setzen 77

EMF 44

Entgitterabstand 62

Entgitterlinien 63, 64, 65, 102, 103, 145

Entgitterrahmen 57, 59, 63, 64, 65, 75, 83, 102, 103, 107, 145

EPS 84, 85, 133, 144, 151, 156

F

Fahrwege 118, 119

Farbmodell 112

Farbseparation beim Schneiden 59

Farbverlauf 52

Fernwartung 95, 106

Folien-Optimierung 66, 67

Fontmanager 145, 152

Fräsen 30, 38, 40, 48, 70, 83, 102, 103, 144, 146, 150

Freehand 7, 15, 19, 33, 37, 133, 134

Füllung 61, 115

Füllungen 134

G

Gammakorrektur 156

Ganz nach hinten setzen 77

Ganz nach vorne setzen 76

Geräteansteuerung 146

Gerätekonfiguration 121

Geräteoptionen 128

Gerätetreiber 48, 49, 84, 144, 150, 152, 153

GIF 44

Graustufen 157

Gravieren 146

Gruppieren 74, 111, 112, 157

G

Gruppierung brechen 74

GTP 44

H

Haarlinie 134

Hilfslinien 41, 90, 157

Hochgestellt 157

Horizontal spiegeln 73, 101

Hotfolder 121, 127, 128, 146, 157

HPGL 44, 45, 85, 136, 139, 142, 148

I

IK 44

Illustrator 7, 15, 19, 21, 30, 33, 36, 84, 133, 134, 150

Import 35, 44, 45, 46, 47, 48, 84, 85, 86, 99, 148

Info-Fenster 94, 105

Inline 148

J

Job-Historie 70, 146

Job-Info 69, 109, 146, 147

Job-Kalkulation 146, 147

JPG 84

K

Klonen 111, 146

Knotenbearbeitung 90, 146

Kombination auflösen 75

Kombinieren 74, 75, 85

Kontrast 155, 157

Konturlinie 146, 148

Kreissatz 146

L

Laser 146

Layer-Reiter 147

Leerzeichen 147

Lineal 96, 97, 98

Lineale 90, 115

Lokales Gerät 48, 52, 55

Lupe 76, 113

M

Makro 157

Makros 35

Marken-Optimierung 66

Markisenfunktion 112, 113, 157

Maßeinheit 90, 97, 159

Materialanzeige 147

Materialverbrauch 61, 79, 101, 148, 151

Maximale Optimierung 63

Messen 113

Metrik 90, 96, 115

Multi-Inline 147

Multifunktions-Cutter 147

N

Nach Segment warten 57, 82

Negativ schneiden 67

Neu berechnen 102

Neuer Ursprung 58, 82

Nullpunkt des Lineals 115

O

Objekte schließen 148

Objekte-Reiter 148

Offenes Trimmen 148

Online Support 94, 106

Online-Service 70

OpenType 152

OPI 151

Optimierung 62, 63, 66, 79, 102, 148

Outline 146, 148

P

Passermarke 149

Passermarken 60, 149

Passive Jobs 122, 123, 124, 125, 144

Passwortschutz 87

PCX 44, 84

PDF 7, 45, 47, 86

PhotoCUT 149

PhraseWriter 149, 151

Platten-Optimierung 66

Plot-Manager 49, 51, 59, 60, 80, 82, 113, 121, 122, 126, 127, 128, 149, 151, 157

Plotserver 49, 51, 124, 149

PLT 127

Positionierhilfe 90

Positionierung 74

Posterize 149

Print & Cut 142, 146, 153

Probefahrt 59, 103, 149

R

Raster 158

Rechteck 57

Referenzjob 150

Region ausschneiden 150

RGB 154

Rollenplotter 58, 104

S

Scannen 109, 158

Schraffieren 150

Schraffur 150

Schriftgrad 135, 157, 158

Schriftgröße 152

Schriftschnitt 156

Segment 57, 66, 67, 82, 83, 153

Segment-Optimierung 66

S

Segmentabstand 57, 84

Segmentierung mit Überlappung 67, 150

Sektionierung 57, 65, 66, 67

Sidebar 39, 115, 145, 147, 148, 150

Siebdruck 67, 150, 152

Sortierung mit Simulation 75, 102, 150

Speichern unter 69, 101, 124, 125, 126, 129

Spitze 71

Spooler 50, 128

Sprache wählen 91

Stapeln 57, 151

Stapeln Abstand 57

Stapelverarbeitung 82

Stapelvorschau 57

Strichstärke 134, 156

Symmetrisches Objekt 151

T

Text in Kurven 134

Text-Editor 151, 152

Textbausteine 151

Thumbnails 152

TIF 44, 84

Tischplotter 58, 104

Treiber 37, 49, 52, 55, 58, 83, 103, 104, 121, 131, 137, 152

Trennen 86, 121

Trimmen 148, 152

TrueType 152

Type 1 152

U

Umrissmodus 77, 109

Umrissstiftumwandlung 144

Undo 81, 90

Unsichtbar 98

V

Vektorisieren 150

Vektorisierung 152

Verfahrwege 75, 102, 119

Versalhöhe 152, 154, 159

Versalhöhe anpassen 154

Verschmelzen 152

Vertikal spiegeln 73, 101

Videomarken 66, 153

Vollfläche 153

Vorschaubild 126

W

Warteschlange 57, 144

Wegstrecke 130

Werkzeugbewegungen 130

Werkzeugzuordnung 83, 153

Wiederherstellen 71, 109

W

WMF 44

Z

Zweitplatzlizenz 9